Two Worlds wywiad i zapowiedź nowy, abmitny polski projekt nadchodzi | HOM&M V Konkurs

Niezależny magazyn o grach PC
84 strony tego, co najlepsze na rynku

MGS

MOŻESZ GRAĆ SPOKOJNIE

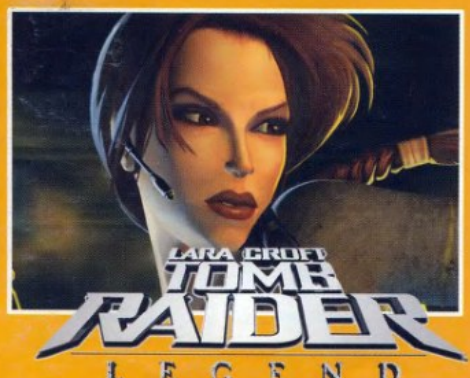
numer 01 05/2006 ISSN: 1895-2755 CENA: 7.99 (w tym 7% VAT)

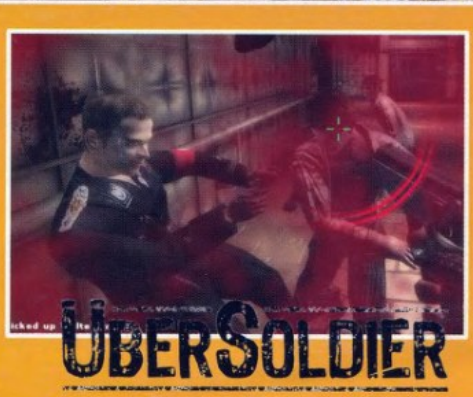
UWAGA!
w środku cztery płyty* !
*chodnikowe

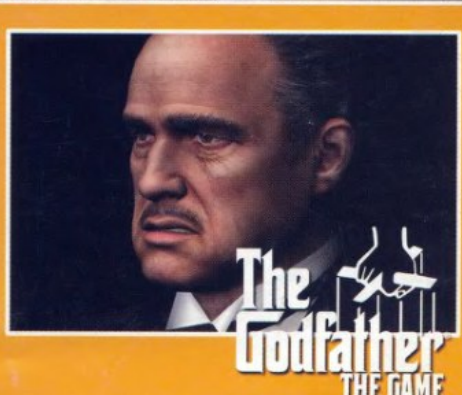
CRASHTEST
Heroes of Might & Magic V

TEMAT NUMERU
The Elder Scrolls IV: Oblivion oraz historia serii

ISSN: 1895-2755
01
9 771895 275606







WKRÓTCE MAGIA WYPEŁNI CAŁY ŚWIAT

Największa premiera tego roku!
Największa lokalizacja od czasów Baldur's Gate!

W polskiej wersji językowej głosów użyczyli:

Małgorzata Foremniak ✦ Bogusław Linda ✦ Tatiana Okupnik
Daniel Olbrychski ✦ Wiktor Zborowski

Premiera w drugiej połowie maja!

© 2005 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft i logo Ubisoft są znakami handlowymi Ubisoft Entertainment w USA i/lub innych krajach. Wyprodukowane przez Nival Interactive.
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

12+ www.pegi.info

PC CD ROM

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

NIVAL INTERACTIVE

UBISOFT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Tylko w Polsce gra Heroes™ of Might and Magic® V ukaże się w wyjątkowym ekskluzywnym wydaniu. W jego skład wchodzą:

- Heroes™ of Might and Magic® V na CD lub DVD
- Prezent w postaci Heroes™ of Might and Magic® III
- Ścieżka dźwiękowa z gry
- Drukowany poradnik
- Obszerna instrukcja
- Karta pomocy podręcznej
- Dodatkowe mapy do gry

Dodatkowo na stronie http://sklep.gram.pl/homm5 możesz zamówić przed premierą unikalną w skali świata, fantastyczną Edycję Kolekcjonerską Heroes™ of Might and Magic® V!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Możesz Grać Spokojnie

Special bonus fuckings: labirynty biurokracji, masakryczne DTP, poprawki
Special bonus greetings: nareszcie się udało!; czytelnicy, którzy nas wspierają

TEMAT NUMERU
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Dyskusja o ewolucji serii TES

strona 10

CRASHTEST
Heroes of Might and Magic 5

strona 20

ZAPOWIEDŹ I WYWIAD Z TWÓRCAMI
Two Worlds

strona 16

Wiele wst pniaków napisałem już w swoim życiu, jednak żaden z nich nie był takim wyzwaniem.

Przekazuję w Wasze ręce efekt prawie czteroletniego doświadczenia i pracy osób z dawnej redakcji internetowego zina SS-NG. Doświadczenia i pracy, które przybrało zupełnie nową formę.

MGS – Możesz Grać Spokojnie to magazyn o grach PC kierowany do Was, osób, które mają ochotę najzwyczajniej w świecie poczytać sobie dobre teksty. Bez gadżetów, bez zbędnych dodatków. Jedynym dodatkiem, który postanowiliśmy Wam żartobliwie wręczyć są te symboliczne cztery płyty chodnikowe, jedyne płyty, jakie od nas dostaniecie. A wiecie dlaczego? Dlatego, że macie prawo wyboru, czy chcecie po prostu czytać magazyn o grach, czy kupować go z CD. Postanowiliśmy poświecić całość 84 stron na tematykę gier PC - wszystko po to, aby w pełni skupić się na danej dziedzinie, a co za tym idzie, przekazać Wam, drodzy Czytelnicy, pełne i wyczerpujące informacje na dany temat. W związku z brakiem gadżetów będziemy skupiać się tylko i wyłącznie na jakości merytorycznej samego pisma, dostarczając Wam obszerne zapowiedzi, crashtesty, recenzje, wywiady, felietony oraz publicystykę i działy okołogrowe. Pragniemy także poświecić wiele miejsca na Wasze teksty, a więc i na tematy, które chcecie w nich poruszyć. W końcu to dla Was funkcjonuje ta cała maszyna zwana branżą gier PC, a więc to Wasz punkt widzenia jest bardzo istotny.

Jednocześnie w tym miejscu chcę prosić wszystkich o wskazywanie nam ewentualnych błędów, które popełnimy oraz wyrażanie swojej opinii na temat tego, co chcecie czytać w naszym czasopiśmie. Wszystko po to, abyście pomogli nam odpowiedzieć na Wasze oczekiwania. Posłuży Wam do tego nasza skrzynka mailowa: redakcja@mgsonline.pl, forum dyskusyjne na mgsonline.pl oraz ankieta, którą drukujemy na samym końcu numeru. Bardzo liczymy na wszystkie głosy - pomóżcie nam tworzyć to pismo, bo powstało ono z myślą o Was.

Numer, który prezentujemy jest swego rodzaju „numerem próbnym", który ma dać nam ogląd na sytuację i Wasze zdanie o piśmie, następny numer, w którym uwzględnimy Wasze głosy, ukaże się pod koniec czerwca i rozpocznie właściwy cykl wydawniczy.

***

Premierowe wydanie pełne jest wyśmienitego materiału. Tematem numeru jest *The Elder Scrolls IV: Oblivion* - gra, która znajduję się aktualnie na ustach wszystkich Graczy pecetowych, a wraz z nią cała obszerna dyskusja na temat rozwoju wielkiej serii *The Elder Scrolls*. Prezentujemy Wam także zapowiedź oraz wywiad z twórcami nowego polskiego projektu *Two Worlds* ze stajni Reality Pump, krakowskiego producenta gier, znanego m.in. ze świetnego RTS'a *EARTH 2160* oraz *Polan*. To właśnie Wam zespół postanowił przedstawić garść ekskluzywnych materiałów. Mocnymi punktami numeru są także crashtesty - są to opisy gier na podstawie udostępnionych dem wraz z naszą oceną wstępną. Wśród nich znajdziecie piątą już część gry z serii *Heroes of Might and Magic* (możecie ją wygrać w naszym konkursie), *Spellforce 2: Shadow Wars*, którego nikomu chyba nie muszę przedstawiać oraz mrożący krew w żyłach *Condemned: Criminal Origins*, a także *Night Watch* i *Utopia City*.

Dział z recenzjami także powinien Was zainteresować, chociażby za sprawą *Ojca Chrzestnego*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, nowych przygód Lary Croft w *Tomb Raider: Legend* czy *Commandos: Strike Force*.

Nie zabrakło także zapowiedzi takich perełek jak *Wiedźmin*, *WoW: Burning Crusade*, *Splinter Cell Double Agent*, *Hitman: Blood Money*, *Black & White 2: Wojny Bogów*.

W publicystyce drukujemy teksty czytelników nagrodzone w naszym konkursie. Są to *„Zombie"* KaGieBe oraz *„Głupota internautów"* Carnagge'a. Dziękujemy za Wszystkie teksty nadesłane na konkurs.

Ze strony redakcji przedstawiamy felieton pod kontrowersyjnym tytułem jak na magazyn o grach PC, *„Po co Ci PC?"*, także *„Manifest Gracza"* i tekst o wszystko mówiącym tytule *"Electrowood Arts"*.

Na sam koniec prezentuje działy okołogrowe: Odgłosy Wojny, w którym m.in. recenzja *sountracka Fahrenheita*, Hardware, gdzie prezentujemy test *karty graficznej Abit Radeon RX700LE-Guru* oraz dwa teksty w formie felietonu, *Fakty i Mity*, *Przyszłość jest jasna*. We Flash-backu możecie przeczytać recenzje gier z serii wydawniczych, dostępnych na naszym rynku oraz dwóch gier abandonware: *X-Com: Terror from the Deep* i *The Elder Scolls II: Daggerfall*. Na koniec zapraszam Was do działu o grach sieciowych Only Online.

Dziękujemy za wybranie MGS'a. Mam nadzieję, że spotkamy się jeszcze wiele razy, czego sobie i Wam życzy Naczelny

Drizit

Wasze obiecane płyty chodnikowe ;)
Uwaga! Nie wkładać do napędu CD/DVD!

Co na papierze?

4. Wstępniak
5. Spis treści

newsy

6. Newsy gry
8. Newsy hardware, hi-tech

Temat numeru

10 The Elder Scrolls IV: Oblivion
13. Dyskusja o ewolucji serii TES

Specjał

16. Two Worlds - zapowiedź i wywiad z Reality Pump Studios

Crashtest

19. Spellforce 2: Shadow Wars
20. Heroes of Might and Magic 5
21. Utopia City
22. Night Watch
23. Condemned: Criminal Origins

Zapowiedź

24. Wiedźmin
25. WoW: Burning Crusade
26. Hellgate: London
27. Splinter Cell Double Agent
28. Ghost Recon: Advanced Warfighter
29. Dreamfall: The Longest Journey
30. Video Strip Poker Supreme
30. Half-Life 2: Episode One
31. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
31. Defcon
32. Hitman: Blood Money
32. FIFA World Cup 2006
33. Sid Meier's Railroad!
33. Flatout 2
34. Resident Evil 4
34. Devil May Cry 3
34. Halo 2
35. SiN Episodes
35. Medieval II: Total War
36. Da Vinci Code
36. Monster Madness
37. Crysis
37. Mage Knight Apocalypse
38. Scarface
38. Titan`s Quest
39. Prey
39. Stalker
40. Spore
40. Black & White 2: Wojny Bogów
41. Medal of Honor: Airborne
41. Paraworld

Recenzja

42. Ojciec Chrzestny
45. Ice Age 2: Meltdown
46. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
48. Commandos: Strike Force
50. Z Moskwy na Berlin
52. Ubersoldier
54. Keepsake
55. CSI: 3 Dimensions of Murder
56. Etrom: the Astral Essence
57. Battle of Europe
58. Tomb Raider: Legend

Only Online

60. Historia MMORPG
62. BiteFight

Flashback serie wydawnicze

63. Heroes of Might & Magic III
63. The Elder Scrolls III: Morrowind

Flashback abandonware

64. X-Com: Terror from the Deep
64. The Elder Scrolls II: Daggerfall

Odgłosy Wojny

65. Fahrenheit OST
65. Quest Studios

Hardware

66. Fakty i Mity
67. Test grafiki Abit Radeon RX700LE-Guru
69. Przyszłość jest jasna?

Software

70. Wieloplatformowość

PUB

73. Po co Ci PC?
73. Zombie
74. Electrowood Arts
76. Manifest Gracza
77. Głupota internautów
78. Scena
79. Szkiełko i oko
79. Filmy, a Gry
80. Versus

82. Ankieta

KONKURS

Redakcja MGS wraz z dystrybutorem gry Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, firmą CD-Projekt, zaprasza do konkursu, w którym wygrać możecie 5 egzemplarzy tej gry. Wystarczy odpowiedzieć na 3 niezbyt trudne pytania, odpowiedzi wysłać do końca maja mailem na adres redakcja@mgsonline.pl (jak zawsze w konkursach, liczy się data stempla pocztowego), a być może to Ty staniesz się posiadaczem jednego z egzemplarzy gry.

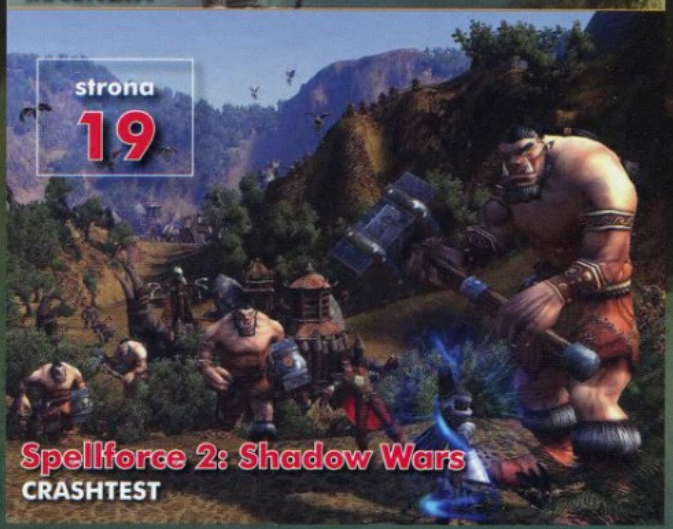
1. W jakiej wersji językowej CD-Projekt wyda grę FSW: TH?
2. Czy w grze FSW: TH można grać jedynie wojskami amerykańskimi?
3. Kto jest developerem gry FSW: TH?

MGS www.mgsonline.pl

Redaktor naczelny: Wacław Beck V-ce redaktor naczelny: Robert Korczak Zespół redakcyjny: Wojciech Felczak, Marek Górski, Kamil Iwanowicz, Paweł Kazimierczak, Krzysztof Kosiecki, Grzegorz Kozak, Paweł Kuryło, Marek Napierała, Zbigniew Pławecki, Wojciech Skitał, Michał Stopa, Marek Szendzielorz, Kamil Świątek Współpraca: Karol Obrzut

Public Relations: Beata Książek, Zbigniew Pławecki Korekta: Bartosz Ryś, Paweł Kuryło Design & DTP: Wacław Beck, Szymon Janus, Sebastian Pustelnik Obsługa strony internetowej: Sebastian Nowak Wydawca: Pixel Multimedia

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych reklam oraz tekstów czytelników.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.



World in Conflict - nowa jakość RTS

Massive Entertainment wydawca gry World in Conflict zapowiedział, ze gra ta będzie kolejnym kamieniem milowym w dziejach RTS-ów, w których od pewnego czasu panuje swoisty zastój. Na świecie istnieje jeszcze ZSRR, które zaczęło wojnę z Ameryką. Gracz wcieli się w dowódcę jednej z 3 stron biorących udział w konflikcie, prócz USA i ZSRR będzie brało udział NATO. Developerzy stawiają na singleplayerową kampanię, która, jak mówią, będzie czymś więcej niż serią skirmishów, a ma łączyć w sobie wiele rozwiązań taktycznych. Urzeczywistniony ma także zostać system walki i zniszczeń zadawanych przez broń wzorowaną na tej, która obecnie znajduje się na wyposażeniu wojsk. Oczywiście tryb wieloosobowy nie zostanie potraktowany po macoszemu i w nim możemy także spodziewać się wielu nowinek. Jak będzie naprawdę, okaże się wiosną przyszłego roku.

Patch do Civilization IV z SDK

W sieci pojawił się patch do Civ4 - zawiera on Software Development Kit – dzięki któremu gracze sami mogą tworzyć mody do Cywilizacji. To dobra wiadomość szczególnie dla tych, którym znudziły się już scenariusze dostępne w grze i chcą zrobić coś dla siebie lub innych. Prócz SDK został wypuszczony także drugi patch (v. 1.61), usprawniający nieco działanie gry. SDK waży 6.1 MB, a 1.61 to kolejne 46.8MB.

Neverwinter Nights 2 we wrześniu. Auto Assault – już możesz się ścigać. Moscow to Berlin zapowiedziane na lipiec. Pirates of the Caribbean Online – odpłyną w 2007. The Witcher wiosną 2007. Nowy Tomb Raider już spatchowany.

http://www.deerdrive.net/ - Na tej stronie znajdziemy try-before-you-buy wersję ciekawej produkcji będącej odpowiednikiem Deer Huntera.

http://mmolist.blogspot.com/ - najlepsze darmowe gry MMO zebrane w jednym miejscu. Pogratulować autorowi!

Blizzard Entertainment znów zbanował 5400 nieuczciwych graczy, a także zawiesił 10700 kont za mniejsze przewinienia.

W ciągu 20 dni rozeszło się na świecie ponad 1.7 miliona kopii TES: Oblivion – czy ta prędkość się utrzyma...

Lara Croft w Księdze Rekordów Guinnessa

W jaki sposób się tam znalazła... Ano została uznana za najbardziej rozpoznawalną bohaterkę gier komputerowych. W wyścigu o ten zaszczytny tytuł pokonała takie przeciwniczki jak: Chun Li z serii Streen Fighter, Pauline z Donkey Kong'a, Daphne – Dragon's Lair oraz Jill Valentine i Clarie Redfield z Resident Evil, a także jedną „nieludzką" postać: Ms. Pac-Man. A może by tak tytuł męskiej postaci przyznać wąsatemu Mario – Fundacja Guinnessa nie potwierdza tej informacji.

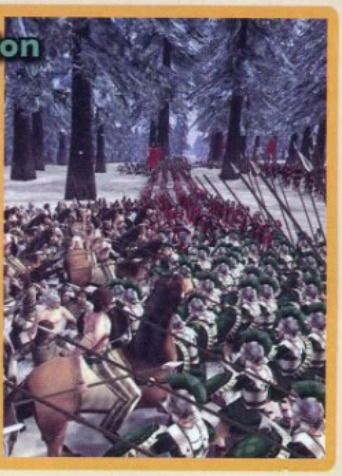
Blizzard ułatwia grę Europejczykom

World of Warcraft stał się tak popularny na Starym Kontynencie, że Blizzard postanowił otworzyć siedem serwerów dla graczy z naszego kontynentu. Jest to niewątpliwe ułatwienie, gdyż dotychczas trzeba było korzystać z serwerów znajdujących się w USA lub w Azji. Teraz gracze mają do dyspozycji 8 europejskich serwerów umieszczonych w Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech oraz strony internetowe dedykowane tym serwerom.

D&D Online Add-on

Ledwie z końcem lutego wydany został MMORPG DUNGEONS&DRAGONS ONLINE: Stormreach, a już został wydany pierwszy dodatek do tej gry. Nosi on tytuł Dragon's Vault. Nie jest to jednak komercyjny produkt, jak to zazwyczaj ma miejsce, a darmowy dodatek, który można pobrać z internetu. Zawiera on 15 pełnych potworów podziemi oraz nowego smoka, który pojawia się w świecie gry: czerwonego smoka

Total War Eras Collection



Brytyjski serwis Pro-G informuje, że Atari ma zamiar wydać zestaw składający się ze wszystkich gier z serii Total War, które zostały wydane dotychczas. W skład zestawu wchodzić będzie zatem: Shogun Total War, Shogun Total War: The Mongol Invasion, Medieval Total War, Medieval Total War: Viking Invasion, Rome Total War, Rome Total War: Barbarian Invasion. Do tego zestawu będą dołączone także płyta DVD z dokumentacją każdej z gier, Soundtrack, książka z artworkami, instrukcja obsługi i plakat. Niestety, prawdopodobnie w Polsce nie będziemy mogli cieszyć się tym zestawem, bowiem zostanie on wydany w Wielkiej Brytanii za cenę 44.99 funtów.

Project Entropia i gigantyczne pieniądze

Czy na MMO można zrobić duże pieniądze – ależ tak. Najlepszym tego przykładem jest Project Entropia, w którym to żywe zielone dolary można zmieniać w wirtualną gotówkę (w stosunku 1:10) i na odwrót. Znane są historie ze sprzedażą wyspy za 26500 USD czy też stacji kosmicznej za okrągłe 100000. Jak obliczono dotychczas, obrót gotówką w tym uniwersum wyniósł 165 milionów dolarów, a prognozy na najbliższy rok mówią o niebagatelnej kwocie 300 milionów. Od niedawna Project Entropia nie jest już zwykłym tylko „projektem". Obecnie to Entropia Universe, czyli wielka internetowa społeczność ludzi żyjących w tym świecie.

Hitman: Blood Money

Już w tym miesiącu na półkach sklepowych pojawi się najnowsza odsłona serii Hitman nosząca tytuł Hitman: Blood Money. Gracz wcieli się znów w rolę agenta 47, który tym razem będzie walczył z konkurencyjną agencją wywiadowczą, zabijającą kolejno jego współpracowników. Gdy odczuje na swym karku oddech zbliżającej się śmierci, podejmie walkę o przetrwanie. Czy polowanie na przeciwników skończy się i tym razem dobrze – przekonamy się już wkrótce.

Panzer Elite Action: Fields of Glory już wkrótce za 99.90 zł. Afera wokół sutków Lary Croft (SIC!). Earth 2160 do kupienia przez STEAM. Drugi dodatek do Guild Wars zobaczymy na E3.

Infinity Ward planuje wydać narzędzie, dzięki któremu gracze będą mogli tworzyć mody do Call of Duty 2.

Na serwerach gry Battlefield 2 pojawiła się dość duża ilość oszustów wykorzystujących dziury w grze. Punkbuster niestety nie pomaga.

Pandemic & BioWare zaprezentują na E3 4 tytuły: Mass Effect, Dragon Age oraz dwa, o których do tej pory nic nie wiadomo...

Dodatek do przygodówki? Niemożliwe? A jednak! Twórcy Ankh: The Tales of Mystery zapowiedzieli, że coś takiego przygotują.

Ghost Recon wraca na PC

Po tym, jak druga cześć gry Ghost Recon była wydana tylko na konsole, trzecia zostanie wydana także na PC – to dobra wiadomość dla graczy, którzy już po pierwszej odsłonie gry wyrażali się o niej bardzo pochlebnie. Pełny tytuł trzeciej odsłony serii brzmieć będzie Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Wersja PC-towa zostanie wyposażona w kilka usprawnień, w porównaniu do tej dostępnej na Xboxa 360 – będzie to między innymi nowa mapa taktyczna, a także, co chyba najważniejsze, w przeciwieństwie do innych wersji widok będzie nie trzecio, a pierwszoosobowy.

Disciples III zapowiedziane

Akella oraz .dat – dwie rosyjskie firmy developerskie wraz ze Strategy First przywracają do Życia serię Disciples. Trzecia część nosząca podtytuł Renaissance właśnie trafiła do produkcji. Na chwile obecną w wydanym oświadczeniu nie znajdziemy informacji o dacie premiery. Na screenach, które znajdują się na stronie developera, można znaleźć napis: Virtual Dream Engine v. 1.0. (CPU 3.0 Ghz, ATI Radeon 9800 256 Mb) – czy to wymagania tego tytułu, tego możemy się tylko domyślać.

Afera wokół Starforce'a

Producenci zaczynają rezygnować z usług potentata w branży zabezpieczeń gier firmy Starforce. Jest to związane między innymi z faktem umieszczenia przez moderatora na forum linków, dzięki którym użytkownicy mogli ściągnąć nielegalną wersję gry Galactic Civilizations II: Dread Lords. Ze współpracy już zrezygnował Ubisoft, który zrobił to podobno z powodu protestów fanów twierdzących, że Starforce obniża sprawność działania i bezpieczeństwo komputerów. Taką samą decyzję podjęła firma Aspyr, wydawca SpellForce 2: Shadow Wars, zdecydowała się na to także pod naciskiem fanów.

500000 graczy w czasie prezentacji

Chodzi o prezentację dodatku do MMO-RPG Guild Wars zatytułowanego Factions – odbył się on już jakiś czas temu, ale wart odnotowania jest fakt, że w ciągu 48 godzin trwania tego eventu wzięło w nim udział pół miliona graczy, a liczniki zaliczyły 3000000 (słownie trzy miliony!) godzin gry. Czy to nie imponujące?

Iwan

Taak, wystarczy mocniejsza schiza ekipy z Klanu i wszyscy chodzą po ulicach pytając „Co się stało?". Niefajnie porobiło się z maturą, bo wychodzi na to, że to już niedługo. Ale takie myśli wysnuwa zapewne każdy rocznik co sezon, także oszczędzę Wam dalszego schematu. Dobre chociaż to, że grami obrodziło dosyć solidnie no i jest w końcu wyczekiwany Oblivion – solidna pożywka na wakacje. Gdy czytacie te słowa, w kinach grasuje już zapewne film Silent Hill – ja asekuracyjnie nastawiam się na średnią produkcję, ale mam nadzieję, że twórcy filmu wydobędą choć trochę brudu z serii autorstwa Konami. Niedługo powinno też być interesująco za sprawą targów E3 – tym razem podobno bez roznegliżowanych panien. Ciekawe czy zostaniemy uraczeni kolejnym filmikiem o tym, jak nie będą wyglądać gry na PS3?

Gregorious

„Fajnie byłoby zrobić papierowe pismo o grach". To zdanie pojawiło się już 4 lata temu, gdy powstawał zin SS-NG. Nikt wtedy nie brał tych słów na poważnie, ale każdy chciał tego z całych sił. Co wtedy było tylko marzeniem, z biegiem czasu stawało się coraz bardziej realne i osiągalne. I stało się, po długodystansowym biegu przez płotki, tak, jak przyroda wiosną budzi się do życia, obudził się MGS. Pływamy po głębokiej wodzie bez żadnej dmuchanej kaczuchy, ale może nie będzie tak źle i nie utopimy się przy większej fali. Jest bardzo ciężko, ale warto się starać i warto spełniać swoje marzenia, zwłaszcza, że może ktoś to doceni. Docenita już jedna osoba, która wykazała się ogromną cierpliwością (mam nadzieję, że będzie tak nadal), choć już rzucała piorunami we mnie i „tą całą Twoją gazetę", gdy większość czasu poświęcałem MGSowi. Aniu, dziękuję za wytrwałość i wsparcie. Koniec prywaty, a Ty Czytelniku, zajmij się czytaniem co ciekawszych tekstów, bo zaprawdę mocny to numer.

Kosynier

No i pomyśleć, że to się już dzieje. Dotarliśmy na papier. Jest ciężko i poprawy nie widać, ale ważne, że w ogóle JEST. Rok temu patrzyliśmy na możliwość „umaterialnienia" się jak na coś zupełnie abstrakcyjnego, którego osiągnięcie było klasyfikowane pod względem prawdopodobieństwa na równi z możliwością wygrania przez Polskę mistrzostw świata w piłce nożnej. Bardzo tego chcemy, niby wykonalne, ale sami wiecie… Potem przyszedł III zlot SS-NG i pamiętna narada w górskiej chatce Driza. Jeszcze o 18 nikt tak naprawdę w to nie wierzył, a o 22 było już postanowione. Zin umarł, niech żyje MGS. No, a potem to już poszło jak z bicza strzelił i teraz Ty, czytelniku, czytasz te słowa. Jeśli przypadniemy Ci do gustu, to rozpowiadaj o nas znajomym i sam kupuj co miesiąc, może wtedy osiągniemy to, czego nie osiągnęła legenda, dzięki której powstaliśmy – dotrwamy do setnego numeru.

Veeroos

Ale się porobiło. Mr Solarium pędzi ku władzy, Bożenka zabawia się THC, ptactwo choruje na grypę, a obok tego wszystkiego wychodzi nowe pismo. Wywodzimy się z jednej z wielu undergroundowych gazetek internetowych, wydawanych w małym nakładzie (tak w encyklopedycznym pojęciu wygląda zin), która powstała z uwielbienia do najbardziej czerwonego magazynu komputerowego, dziś już niestety nieistniejącego. Zatem dzień dobry. Dział skrywający się pod tajemniczą nazwą Odgłosy Wojny, który prowadzę, porusza tematykę growych soundtracków oraz wszystko to, co ma jakikolwiek związek z muzyką z gier komputerowych. Znajdziecie w nim recenzje OST'ów, prezentacje wartych uwagi kompozytorów, opisy stron poświęconych muzyce growej i wiele innych rzeczy. Nie zgadzasz się z jakimś artem, zremiksowałeś Nobuo, a może chcesz wyrazić opinię na temat któregoś OST'a czy twórcy? Pisz. Kończąc już pozdrawiam mamę, tatę, brata i wszystkich myślących, a Was zostawiam z MGS'em. Enjoy.

Xtense

Mmm… Kwiecień. Czas wytężonej edukacji, świąt i innych mniej-lub-bardziej denerwujących rzeczy. A maj nie zapowiada się lepiej. Z drugiej strony, wczoraj było źle, dziś jest źle, jutro będzie źle - stabilizacja? Z bardziej przyjemnych rzeczy, mam zamiar brać udział w Big ChipCompo #7 (www.bcompo.wz.cz), kategorii jeszcze nie wybrałem (na 4kB raczej za cienki jestem). Przyznam się, że podbechtał mnie do tego niecnego czynu 4th place na compo Nectarine, ale cii… Ot, buc z planami, które nie wypalą. Chociaż… z drugiej strony, na początek przydałoby się zdać tę klasę jednak…

Keiran

Kwiecień – jaki jest każdy widzi, w końcu może zrobi się cieplutko na dworze. W branży ciekawie, pojawiły się w końcu wyczekiwane killery, a i najbliższe miesiące zapowiadają się interesująco. Gorąco polecam Tomb Raider Legend, ciekawie zapowiada się też nowy FSW, a i Commandos jest bardzo dobrym tytułem. A w naszej pięknej Ojczyźnie? Powoli moherowa koalicja staje się faktem, czy ktoś tego chce czy nie. Ogromne brawa za pomysł Centrum Dobrych Mediów – od teraz grupa starszych panów będzie decydowała, co się nadaje dla dzieci, a co nie, ciekawe, jak tylko sobie poradzą z tysiącami filmów, czasopism i gier? Mam wielką nadzieję, że MGS dostanie kategorię 18+, nie ma to jak wabik na podniesienie sprzedaży. Za wszelkiego rodzaju support gorące buziaki dla Ani:*

Rosic

Zmiany, zmiany, zmiany… Nowa praca, nowa (stara) redakcja, nowe przedsięwzięcia, nowe wyzwania i obowiązki, nowa Beatka. W ciągu kilku miesięcy cały mój pięknie uporządkowany świat stanął na głowie. Na początku było źle, ale teraz jest wręcz przeciwnie. Wszystko zaczyna się pięknie układać… Już wkrótce, a w momencie kiedy to czytasz, właśnie spełnito się jedne z moich (i chyba reszty redakcji też) marzeń. Jesteśmy na papierze. Stało się to tak szybko, nawet nie zdążyliśmy się zastanowić kiedy do tego dojdzie… MGS jest kolejnym dowodem na to, że jak się czegoś bardzo chce to wszystko da się zrobić. Mam nadzieję, że spotkamy się także w drugim numerze magazynu, a teraz Cię już nie zatrzymuję – pochłoń MGS'a wraz z okładką!

Drizit

Jako, że we wstępniaku nie bardzo mi wypada, ten tysiąc będzie jedną wielką prywatą. Chyba należy się to człowiekowi po tylu latach walki? Powstał MGS, zwieńczenie marzeń snutych od ponad czterech lat. Powstał dzięki wszystkim tym, którzy są wymienieni w stopce redakcyjnej, osobom, które potrafiły poświęcić masę swojego czasu, aby osiągnąć… coś namacalnego, coś, co trzymacie w rękach także Wy. Dziękuję im za to i dziękuje wszystkim, którzy przez te lata znosili moje podporządkowywanie wszystkiego pod zin'a, a teraz magazyn, bo "przecież to musi być zrobione". Czasem cena wydaje się wysoka, jednak gdy osiągnie się jakiś cel, wszystko to znika, staje się nieważne. Dziękuje rodzinie i dziękuje Tobie, KochAnie.

Nowy aparat Sony

Koncern Sony zaprezentował nowy model cyfowego aparatu fotograficznego. Kompaktowy Cyber-Shot DSC-T30 charakteryzuje się ciekawym wyglądem, dużym wyświetlaczem LCD oraz matrycą światłoczułą o dość dużej, jak na tę klasę aparatów, rozdzielczości. Dysponuje obiektywem Carl Zeiss Vario-Tessar, który umożliwia fotografowanie z 3-krotnym zbliżeniem optycznym. W aparacie zastosowano czujnik obrazu CCD 1/2,5" o rozdzielczości 7,2 megapiksela. Podgląd zdjęć możliwy jest za pośrednictwem 3-calowego wyświetlacza LCD (wyświetla 230 tysięcy barw). Użytkownik aparatu ma także możliwość nagrywania klipów wideo z dźwiękiem w maksymalnej rozdzielczości 640x480 (30 fps). Aparat przechowuje pliki na kartach pamięci Memory Stick Duo, producent wyposażył też cyfrówkę w 58 MB pamięci wewnętrznej. Wymiary aparatu wynoszą 90 x 54,8 x 20,2 mm, a waga - 159 gramów (z baterią i kartą pamięci). Cena ma wynieść ok. 500 USD.

Muzyczne okulary

Firma Oakley wprowadziła do sprzedaży okulary przeciwsłoneczne wyposażone w odtwarzacz MP3. Urządzenie odtwarza pliki w formacie MP3/WMA/WAV i wyposażone jest w niewielki wyświetlacz LED oraz trzy gumowe przyciski, służące do nawigacji. Dane zapisywane są na 512 MB pamięci wewnętrznej. Jako że podstawową funkcją okularów jest jednak ochrona przed światłem słonecznym, nowy produkt w blisko 100% chroni przed światłem UVA, UVB, UVC oraz niebieskim. Cena okularów z MP3 wynosi ok. 330 USD.

IBM prezentuje molekułę z procesorem

Zespół naukowców z firmy IBM ogłosił stworzenie hybrydy molekuły oraz procesora, do której wykorzystali węglowe nanorurki . Jak podaje raport z badań, zmierzona częstotliwość pracy układu wyniosła 52 MHz. Autorzy projektu przyznali jednak, że do stworzenia całego układu chipów na molekułach jest jeszcze daleko, nie mówiąc już o skonstruowaniu komputera molekularnego. Wynik eksperymentu został od razu skomentowany przez firmę Intel, która oświadczyła, że prowadzi prace nad procesorami niekrzemowymi, w tym również wykorzystujących nanorurki węglowe.

Hyper-Threading na odwrót

AMD potwierdził, że pracuje nad nową technologią wielowątkowości, która ma być w założeniu kompletnym odwróceniem Hyper-Threading. Opatentowana przez firmę Intel technologia umożliwia uruchomienie wielu wątków na jednym rdzeniu procesora. AMD pracuje natomiast nad możliwością wykorzystania wielu rdzeni do uruchomienia jednego wątku. Nowa technologia ma zostać zaimplementowana w procesorach z nadchodzącej serii K10, które zastąpią obecne chipy z rodziny K8 i będą mieć zupełnie odmienną architekturę.

Twarde 32 GB

Samsung zaprezentował 32-gigabajtowy dysk wykorzystujący układy pamięci NAND flash. Napęd składa się z 16 dwugigabajtowych układów. Produkcja urządzenia ma ruszyć w tym roku. Samsung ma nadzieję, że napęd będzie bezpośrednio konkurował z miniaturowymi dyskami twardymi stosowanymi chociażby w odtwarzaczach audio. 20-gigabajtowy dysk Microdrive firmy Hitachi zostanie bowiem pokazany nie wcześniej niż w 2007 roku. W zeszłym roku Samsung zaprezentował podobny napęd, lecz o pojemności 16 GB.

Skaner książek

Firma ATIZ zaprezentowała przenośny skaner książek o nazwie BookDrive, który wyposażono w funkcję automatycznego przewracania stron. Rozmiarami zbliżony jest do standardowego skanera biurkowego. ATIZ BookDrive wejdzie do sprzedaży w marcu, cena ok. 35 tys. USD (uh!). Cóż, jak widać na razie będzie nam musiało wystarczyć stare dobre ksero.

Notebook z kartami GeForce Go 7800 w trybie SLI

Angielska firma AJP Computers wprowadziła do swej oferty notebooka z dwoma kartami graficznymi GeForce Go 7800 z 256MB pamięci każda, pracującymi w trybie SLI. Jego nazwa to M590K-H. Jest to typowy zamiennik desktopa. Oprócz wspomnianych kart posiada on procesor AMD Turion 64 MT-40 (2.2GHz), 2GB pamięci RAM, dysk SATA o pojemności 100GB, wieloformatową nagrywarkę DVD x8, tuner telewizyjny, kamerę internetową (1.3MP), moduł Bluetooth, czytnik kart MMC/SD/MS/MS-Pro, kartę dźwiękową z systemem 5 głośników (w tym niskotonowy) oraz 19" panoramiczny wyświetlacz Laptop jest objęty 3-letnim okresem gwarancyjnym, a jego cena to 4.200 USD

Leica C-LUX 1

Leica pokazała nowy model cyfrowego aparatu fotograficznego C-LUX 1. Dołączy on do szerokiej gamy "cyfrówek" wyposażonych w 6-megapikselową matrycę CCD. Obudowa (dostępne dwa kolory - czarny i srebrny) ma wymiary 94x51x24 mm, a waga to 160 g. Aparat wyposażony jest w optyczny system stabilizacji obrazu, funkcję zdjęć seryjnych (maksymalnie 8 ujęć), obiektyw LEICA DC Vario-Elmarit z 3,6-krotnym zoomem opty-cznym oraz 16 programów tematycznych. Wykonywane zdjęcia w formacie JPEG (fine/standard) możns zapisywać na dostarczonej w zestawie 64-megabajtowej karcie pamięci Secure Digital. Dostępny jest również tryb rejestrowania sekwencji wideo w formacie QuickTime. Odtwarzanie filmów oraz podgląd zdjęć umożliwia 2,5-calowy wyświetlacz TFT LCD o rozdzielczości 207 tys. pikseli. Komunikację z komputerem zapewnia złącze USB 2.0, natomiast z telewi-zorem - wyjście AV. Dzięki obsłudze standardu PictBridge, aparat może przesyłać zdjęcia bezpośrednio do kompatybilnej drukarki.

Żegnaj RJ45

The Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE), organizacja, która ustanawia nowe standardy przesyłu danych, zapowiedziała na lipiec bieżącego roku premierę kolejnego urządzenia o nazwie 10GbaseT. Będzie on oferował przesył informacji z prędkością rzędu 10Gbit/s. Potwierdzono jednocześnie nowe wymagania, które dotyczą zastosowania okablowania standardu Cat7, ponieważ wcześniejsze posiadają ograniczenia do 100m. Jedynym zgodnym gniazdem z siódmą wersją formatu Cat będzie GG45. Oznacza to, że aby skorzystać z dostępu do sieci o zwiększonej prędkości, konieczna będzie zmiana dotychczasowych gniazd RJ45.

10 Mpix od Samsunga

Samsung zaprezentował model SCH-B600, który jest pierwszym telefonem wyposażonym w aparat cyfrowy 10 Mpix. Aparat posiada trzykrotny zoom optyczny, pięciokrotny zoom cyfrowy oraz autofocus. SCH-B600 posiada także kolorowy wyświetlacz TFT o 16 mln kolorów.

Trzy po Trzy

Ponad trzy lata po Intelu Advanced Micro Devices również postanowił zaprezentować mikroprocesor taktowany zegarem o częstotliwości 3 GHz. Wykonane w technologii 90 nanometrów trzygigaherocowe Opterony zostały oznaczone numerami 256 i 856. Chipy przeznaczone są dla dwu- i ośmioprocesorowych serwerów. Kości wyposażono m.in. w 1 MB pamięci podręcznej drugiego poziomu oraz zintegrowany kontroler pamięci PC3200 pozwalający na pracę w trybie dwukanałowym. Nowe Opterony zaprojektowano dla gniazda Socket 940, a ich współczynnik TDP (Thermal Design Power) wynosi 95 W. Hurtowa cena modeli 256 i 856 wynosi odpowiednio 851 i 1514 USD (cena jednostkowa przy zakupie 1000 sztuk).

WiFi w żarówce

Firma Lite-On Technology zaprezentowała nietypowy router bezprzewodowy o nazwie Orb, które wyglądem i sposobem działania przypomina zwykłą żarówkę. Nowe rozwiązanie składa się z dwóch modułów. Network Home Plug, czyli wtyczka, która umożliwia dostęp do sieci wykorzystując domową sieć elektryczną oraz infrastrukturę sieciową LAN. Druga część systemu to właśnie sam router bezprzewodowy, który wyposażono w gwint, dzięki czemu można go wkręcić w miejsce dowolnej żarówki. Producent nie podał na razie bardziej szczegółowych informacji oraz przybliżonej daty premiery tego nietypowego wynalazku. Problemem dla użytkownika może natomiast pozostawać wybór, czy chce mieć w pokoju sieć WiFi, czy też może źródło światła.

Małe jest piękne

Naukowcy z Działu Badań i Rozwoju amerykańskiej firmy ACMI ogłosili, że udało im się wyprodukować najmniejszą na świecie kolorową matrycę do aparatów cyfrowych i kamer wideo. Integrując ją z miniaturowym systemem soczewek (także zaprojektowanym przez ACMI) udało się stworzyć kolorowy aparat mniejszy niż główka od zapałki. ACMI poinformowało, że dzięki tak małym wymiarom wynalazek może znaleźć unikalne zastosowania w sprzęcie medycznym, szpiegowskim, wojskowym lub przemysłowym. 1-milimetrowa kolorowa matryca CMOS (complimentary metal-oxide silicon) pozwala uzyskać zdjęcia w wysokiej rozdzielczości, zarówno w silnym, jak i bardzo słabym świetle. Można się więc spodziewać, że wynalazek znajdzie swoje zastosowanie także w telefonach komórkowych i wszelkich urządzeniach, których producenci skupiają się na coraz intensywniejszej miniaturyzacji.

Nowy Sony Ericsson W700i

Sony Ericsson zaprezentował nowy model z rodziny Walkman - W700i. W700i ma 38 MB wewnętrznej pamięci, a w zestawie startowym będzie można znaleźć kartę Memory Stick PRO Duo o pojemności aż 256 MB. Wyświetlacz ma rozdzielczość 176 x 220 pikseli i potrafi pokazać 262-tysiące kolorów. W700i powinien pojawić się w sprzedaży w drugim kwartale 2006 r.

Ultra, super szybko w G3

Ericsson zaprezentował rozwiązanie HSPA (ang. High Speed Packet Access), które pozwala na osiągnięcie prędkości 28 Mb/s w sieciach działających w technologii WCDMA (3G). Technologia HSPA to kombinacja technologii HSDPA (ang. High Speed Download Packet Access) zapewniającą transfer na poziomie do 14 Mb/s w downlinku oraz zwiększoną do 5,8 Mb/s prędkością w uplinku. Prędkość 28 Mb/s uzyskano dzięki włączeniu w to wszystko technologii MIMO (ang. Multiple Input Multiple Output), czyli użyciu wielu anten i kanałów radiowych jednocześnie. Ericsson oczekuje, że technologie oparte na MIMO zostaną wdrożone w sieciach UMTS już w 2008 roku.

Klaw(iszow)e chodaki

Informacja raczej mało sprzętowa, ale po prostu musieliśmy ją zamieścić. Na Międzynarodowych Targach Odzieży i Akcesoriów, które odbyły się między 4 a 6 kwietnia br. w Pekinie, wśród wielu różnych tekstylnych produktów zaprezentowano także ciekawą parę butów. Przedstawione obuwie pokryte zostało klawiaturą komputerową. Ciekawie wyglądające buty zdobyły też pierwszą nagrodę podczas szóstego konkursu obuwia w Hongkongu.

Cięcia w ATI

Pojawiły się informacje na temat karty RADEON X1900 GT. Ma to być okrojona wersja modelu XT, a jej taktowanie ma wynosić 575MHz dla chipsetu oraz 1.2GHz dla pamięci w trybie DDR, której pojemność wyniesie 256MB. Nowa karta ma posiadać 36 jednostek Pixel Shader i ma bazować na tym samym procesorze, co obecne karty z serii X1900, czyli na R580. Możliwe więc, że będzie można przerobić wersję GT na któryś z wyższych modeli. Karta ta ma trafić do masowej produkcji lada dzień, zaś testowe egzemplarze są już dostępne. ATI zamierza konkurować nowym modelem z kartą GeForce 7900 GT, a jej cena wyniesie mniej niż 300 USD.

RECENZJA

Oblivion – rewolucja czy ewolucja?

Seria Elder Scrolls kojarzy się z ogromnym światem, możliwościami i wolnością. Już od czasów Areny twórcy z Bethesdy mieli swoją oryginalną wizję komputerowego RPG. Bardzo przypomina ona dzisiejsze gry z gatunku MMORPG, które skupiają się na stworzeniu żywego, wirtualnego świata, który mógłby oddać na ekranach monitorów to, co znamy z książek i gier fabularnych. W grach MMO świat jest ożywiany przez graczy. W serii Elder Scrolls przez monumentalną wielkość tegoż uniwersum, tysiące NPC'ów i setki quest'ów.

Najnowsza, szumnie zapowiadana i niecierpliwie oczekiwana odsłona serii – Oblivion. Oprócz tego, że miała być godnym kontynuatorem tradycji Elder Scrolls, to aspirowała o miano rewolucji. Pod względem fabularnym i, przede wszystkim, graficznym. Serwowano nam przepiękne screeny i oszałamiające trailery. Jednak im bliżej było 21 marca, coraz to nowe materiały sugerowały, że wcale nie jest oczywistym, że efekt końcowy będzie tak zachwycający.

Coś dla oka

Na szczęście premiera rozwiała wszelkie wątpliwości. Można śmiało powiedzieć, że graficznie Oblivion nie odbiega dużo od zapowiedzi. Tylko, aby uzyskać u siebie pełen efekt, trzeba mieć prawdziwe monstrum, a nie komputer. Oprawa graficzna, w zależności od ustawień, może zapierać dech w piersiach, albo przynajmniej robić wrażenie. Tak wielkie, że miłośnicy Elder Scrolls powinni zrobić zbiorową laurkę dla grafików z wyrazami wdzięczności za całokształt pracy przy Oblivionie.

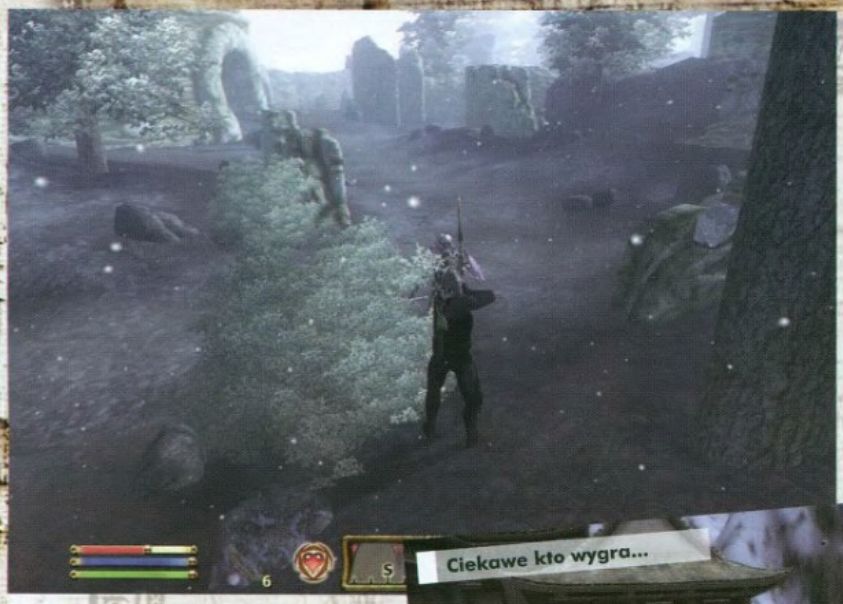
Jednak jeden element zasługuje na szczególne uznanie – przedstawienie rozległych przestrzeni. Widok na roztaczające się lasy, rzeki, ruiny i widoczne prawie z każdego miejsca imponujące mury miejskie stolicy, mógłby śmiało konkurować z krajobrazem Gubałówki. Taki efekt uzyskano, między innymi dzięki zamienieniu dużych trójwymiarowych obiektów (głównie drzew) znajdujących się w oddaleniu na dwuwymiarowe sprite'y. Dzięki temu wszystko bardzo dobrze wygląda, nie zarzynając przy tym naszego sprzętu.

Dodatkowo, kiedy poruszamy się w plenerze, wszystkie obiekty znajdujące się w bliskiej odległości, są już dobrze wymodelowane w trójwymiarze. Drzewa, krzewy, skały, trawa, kwiaty, zioła, grzyby, zwalone kłody to wszystko jest bardzo przekonujące. Dzięki temu ma się naprawdę, poczucie wędrowania po lesie. Liście szeleszczą (wykupione zostało specjalne narzędzie do generowania tego efektu – SpeedTree), latają motyle, a gdzieniegdzie napotkać się można na dziką zwierzynę. Miód.

Kwintesencją gry są jednak pomieszczenia zamknięte. Tutaj graficy z Bethesdy dali prawdziwy popis swoich umiejętności. Wszystkie ściany są pokryte teksturą nadającą im wrażenie trójwymiarowości i plastyczności. Dodatkowo natykamy się na ogromną ilość różnorodnych obiektów. Jaskinie są wypełnione stalagnatami i zwalonymi głazami, w lochach natykamy się na zwisające kajdany i nierzadko zakute w nie zwisające zwały mięsa, które wcześniej prawdopodobnie były człowiekiem. W starych elfich świątyniach potykamy się o zwalone kolumny i posągi pamiętające lepsze czasy. Wszystkie te wymienione przeze mnie obiekty to niewielki procent tego, co urozmaica nam ich zwiedzanie. Wszystkie lokacje wyglądają fenomenalnie i na pewno nic im nie brakuje. Dzięki temu ich eksploracja rzadko kiedy bywa nużąca. Jeżeli doda się do tego dobrą grę cieni i świateł to zyskujemy kwintesencję klimatu. Jednak trzeba przyznać, że akurat w tym elemencie to F.E.A.R stworzył zupełnie nową, niedoścignioną przez Oblivion, jakość. Grając w produkcję Bethesdy raczej nikt nigdy nie przestraszy się własnego cienia...

Jeżeli zobaczysz takie światło w tunelu... to nie wchodź tam na miłość boską!

Równie wysoki poziom trzymają modele wszystkich postaci w grze. Podczas naszej podróżny natykamy się na wilki, niedźwiedzie i sarny, które oddane są prawie z fotorealistyczną dokładnością. Nie gorzej wyglądają potwory, przez których szeregi przebijamy się w czasie naszej przygody. Większość z nich powinna być dobrze znana wszystkim miłośnikom serii. Znów pojawiają się, na przykład: pomioty piekieł – dreamory, jaszczurzo-podobne daedrothy i clanfeary. Do tego dochodzi cały zestaw umarlaków - od szkieletu, poprzez zombie, po lisza. Pojawią się też istoty humanoidalne, jak zapomniany od czasów Areny Minotaur czy różnego rodzaju gobliny, ogry i trolle. Ogólnie jest 35 ras potworów, których poszczególne osobniki mogą się różnić od siebie (dla przykładu: może być zombie z głową lub bez). Jednak najczęściej przyjdzie nam potykać się z przedstawicielami 10 ras „człowieczych" zamieszkujących Tamriel. Dzięki technologii FaceGen każdy NPC ma osobno wygenerowaną, nie powtarzającą się twarz. Przez to postacie z którymi rozmawiamy/walczymy, zyskują pewnej odrębności, namiastkę prawdziwej indywidualności. To już nie są spotykane w kółko te same postacie, z którymi interakcja sprowadza się dla nas do przyporządkowywania ich do zbioru „zabić", „porozmawiać" lub „porozmawiać, a potem zabić". Jedyną wadą FaceGen'a jest to, że nie jest on w stanie wygenerować żadnych wyróżniających się cech szczególnych. Nie zobaczymy barbarzyńcy z twarzą pooraną bliznami, pirata z przepaską na oku lub handlarza ze złotymi zębami. Pomimo tego trzeba docenić ogromną, w praktyce zasadniczą, rolę FaceGen'a w budowaniu klimatu Obliviona.



Chociaż napotykamy na zatrzęsienie różnego rodzaju obiektów to wielkim minusem jest brak możliwości jakiejkolwiek interakcji z większością z nich. Chociaż zaimplementowano do Obliviona fenomenalny silnik fizyki – Havok, znalazł on niewielkie, w stosunku do swoich możliwości, zastosowanie. Owszem, strzały odbijają się świetnie od ścian i kościotrupów, przelatują przez duchy i wbijają się w ciała. Prawdą jest, że szkieletory bardzo „realistycznie" (jeżeli tak można powiedzieć o chodzących kościach) rozpadają się na kawałki, a ciała umierających upadają. Co z tego, że lampion, wiadro na łańcuchu i szyld przed sklepem przyzwoicie dyndają, jeżeli wszystkie stoły, krzesła i szafy są przykute do podłoża. Nie ma żadnego większego obiektu, który reagowałby reakcją na naszą akcję. Naprawdę liczyłem na coś więcej. Jednak nie zmienia to faktu, że w tych elementach, w których zaimplementowano fizykę, Havoc spisuje się znakomicie.

Coś dla ducha

NPC'e w Oblivionie zyskali też coś na kształt własnej osobowości. Bethesda stworzyła specjalny system do sztucznej inteligencji – Radiant A.I. Dzięki niemu zachowania nie są ustalane za pomocą sztywnych skryptów, tylko uproszczonej symulacji procesu decyzyjnego. Każdy NPC ma zestaw potrzeb, które musi zaspokoić w oparciu o swoje umiejętności. Kiedy zgłodnieje, a jest dobrym łucznikiem, pójdzie zapolować, kiedy ma zwinne ręce, postara się coś ukraść, jeśli ma pieniądze, po prostu kupi jedzenie. Jednak jeżeli przyjrzy się niektórym postaciom bliżej, widać, że to wszystko wcale nie działa tak doskonale. Są NPC'e, którzy potrafią całą dobę przestać w jednym miejscu. Inni na przykład, kiedy zajdą do jakiegoś pomieszczenia (np. sklepu), pałętają się po nim kilka godzin bez sensu. Jednak tego typu zachowania nie rzucają się w oczy, a system sprawdza się dość dobrze. Widać, że życie w mieście toczy się w jakimś celu. NPC'e pracują, chodzą do kościoła lub gospody. Ucinają sobie pogawędki, wymieniając się plotkami. Magowie ćwiczą czarowanie, łucznicy strzelanie, a wojownicy walkę. Złodzieje starają się coś ukraść, a strażnicy ich złapać. Radiant jest bardzo ciekawym, nowatorskim i perspektywicznym systemem. Pomimo tego, że w Oblivionie nie jest doskonały, to i tak widać ogromny skok w stosunku do Morrowinda, gdzie wszystkie postacie niezależne były bezmyślnymi kukłami.

W Oblivionie, w porównaniu do poprzedników, świat nabrał życia i kolorów. Oprócz tego wydaje się logiczniejszy i bardziej przemyślany. Przede wszystkim uatrakcyjniono eksplorację interiorów. Mamy ponad 200 różnego rodzaju lochów, z których każdy jest niepowtarzalny. Różnią się wielkością, rozkładem, rozstawieniem obiektów oraz czyhającym na nas niebezpieczeństwem.

Eksplorację uatrakcyjniają nam różnego rodzaju smaczki. Często, kiedy wkraczamy do jakiegoś lochu jest on zamieszkały przez kilka zwalczających się nawzajem gatunków potworów. Zdarza się, że wraz z otwarciem wrót do podziemi, wkraczamy w sam środek bitwy (np. goblinów z umarlakami). Eksploracja wtedy jest dosyć ułatwiona, gdyż obie grupy walczących o wiele większą uwagę zwracają na siebie niż na niepozornego turystę. Dodatkowo na nieuważnych czekają różnego rodzaju pułapki, które różnią się w zależności od typu podziemi, w których buszujemy. W jaskiniach możemy natrafić na spadające z sufitu głazy lub niezauważalne, prowadzące w otchłań dziury w podłożu. W świątyniach czekają na nas np. wyrzutnie strzał, zapadnie i wahadła. Jednak wszystkich fanów Indian'y Jones'a muszę zasmucić, gdyż ten element gry nie wyszedł twórcom najlepiej. Przede wszystkim tych pułapek jest śladowa ilość, a jak już na jakąś się natkniemy to nie jest w stanie wyrządzić nam większej szkody. Powiem szczerze, że bardzo liczyłem na ten element gry. Niestety, zawiodłem się. Pułapki w Oblivionie można traktować tylko jako niewielkie uatrakcyjnienie eksploracji. Pomimo tego interiory Obliviona i Morrowind'a dzielą lata świetlne. To już nie są nudne, ciągłe te same i ciągnące się niewiadomo dokąd tunele.

Twórcy postarali się też, aby gra była dla nas takim samym wyzwaniem i zapewniała taką samą ilość rozrywki niezależnie od tego, czy zaczynamy dopiero naszą przygodę, czy jesteśmy już kilkaset godzin w siodle. Dlatego wszystkie potwory i postacie niezależne zyskują poziom wraz z naszymi postępami. Co prawda nigdy nie natkniemy się na zabójczego szczura na 50 lvl, tak samo nie zdobędziemy mistrzostwa Areny na 1 poziomie. Dlatego, że każda postać ma widełki, w obrębie których ich lvl się zmienia. Oprócz tego, że jak jesteśmy silniejsi, poziom przeciwników rośnie, to również spotykamy na swojej drodze mocniejsze gatunki z lepszym ekwipunkiem. Dodatkowo im większy mamy poziom, to nagrody za wykonanie zadań są odpowiednio wyższe, tak samo jak możemy kupić lepszy ekwipunek w sklepach. Jest to bardzo kontrowersyjne i szeroko dyskutowane rozwiązanie. Sam też bardzo nieufnie do niego podchodziłem. Jednak wraz z godzinami spędzonymi z grą, okazuje się, że sprawdza się znakomicie. Głównie w przypadku questów, gdyż nawet te zadania, których podjęliśmy się na początku gry, a z różnych względów nie zainteresowaliśmy się, będą tak samo ciekawe i opłacalne, kiedy zechcemy je ukończyć w dużo późniejszym terminie. Również w przypadku lochów to rozwiązanie dobrze się sprawdza, gdyż we wszystkich podziemiach, niezależnie od naszego poziomu, możemy znaleźć ciekawe gadżety, które oczywiście bronione są przez odpowiednio ciekawe potwory. Nie da się ukryć, że cierpi na tym realizm gry, ale dzięki temu w znacznym stopniu wydłuża się czas, jaki możemy poświęcić zabawie.

Dawno, dawno temu...

Oprócz tego, że znacznie uatrakcyjniono świat Tamrielu, to również zmierzono się z demonami nękającymi całą serię TES – nudnymi questami. Teraz historia, której jesteśmy częścią, sprowadza się do czegoś więcej niż zwykłe „przynieś, podaj, pozamiataj". Co prawda fabuła nie jest specjalnie nowatorska, gdyż znowu zaczynamy jako biedny, nieznany nikomu więzień, naznaczony w jakiejś wizji.

Tym razem cesarza Uriela Septima, który po spotkaniu z nami ginie, a my zaczynamy swoją krucjatę w imię ratowania ustalonego porządku (takiego, że do piekła idzie się po śmierci, a nie ono przychodzi do nas za życia). Zadania w głównym wątku są zróżnicowane i sensownie powiązane ze sobą. Jest trochę zabijania, szukania magicznych przedmiotów, negocjacji i eskortowania. Przede wszystkim jest dużo questów w drużynie, gdzie rozgrywamy mini-bitwy, w których wspieramy niewielką grupę żołnierzy w walce przeciwko siłom innego wymiaru (Oblivionu, czyli piekła). Co prawda główny wątek można ukończyć w kilkanaście godzin, jednak raczej nikt nie grał dla niego w żadną z części The Elder Scrolls. W zasadzie powinno się go traktować jako następny, trochę dłuższy quest.

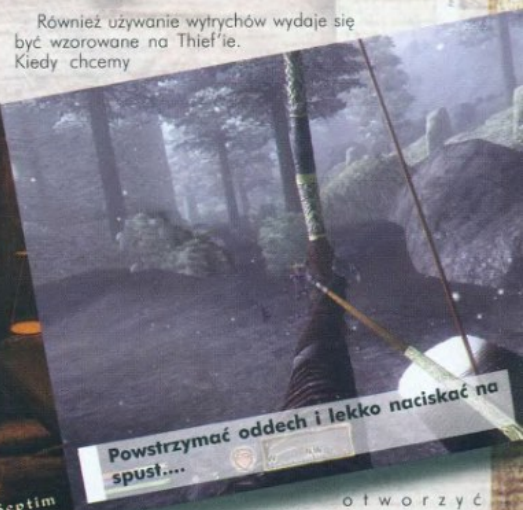
Równie długie, co główny wątek, są zadania, które wykonujemy, wspinając się po drabince gildii, której jesteśmy członkiem. Jest ich 6: Gildia Magów, Wojowników i Złodziei. Oprócz tego są: Ostrza – tajne służby cesarskie, Czarne Bractwo – gildia zabójców (na nich wzoruje się Morag Tong w Morrowindzie) i Arena – ranking gladiatorów. Questy w gildiach zazwyczaj związane są z ich charakterem. Kiedy należymy do Złodziei, używamy naszych zwinnych palców i umiejętności cichego chodzenia. Jeśli należymy do Ciemnego Bractwa korzystamy z podobnych umiejętności, tylko w trochę innym charakterze. Większość zadań jest klimatyczna, ciekawa i nie nużąca, a niektóre potrafią nawet nieźle zaskoczyć. Poprawiono też największy mankament związany z gildiami w Morrowindzie – wraz z zakończeniem ostatniego questa, kiedy stawaliśmy na czele organizacji, nasza zabawa w jej szeregach kończyła się. W Oblivionie zrobiono krok w przód i wraz z objęciem przywództwa, zyskujemy pewne uprawnienia. W zależności od gildii trochę się różnią. Najczęściej wiążę się to z jakimś dodatkowym źródłem dochodu oraz możliwością rozkazania podwładnym aby wspomagali nas w podróży i walce.

Najkrótsze są zadania poboczne, niezwiązane z głównym wątkiem i gildiami. Większość można zrobić w kilkanaście, do kilkudziesięciu minut. Jednak jest to skompresowana rozrywka, gdyż questy te potrafią być naprawdę ciekawe. To już nie jest to, co znamy chociażby z Morrowinda, gdzie bywały zadania typu: zanieś przedmiot „A" do NPC'a „B" i odbierz nagrodę. W Oblivionie możemy natrafić na

takie smaczki, jak na przykład przeniesienie się do koszmarnego snu maga aby zbadać, czemu ma problemy z przebudzeniem.

W Oblivionie postarano się też o znaczne ułatwienie graczom rozgrywki. Mamy powrót do szybkiego podróżowania znanego z Areny i Daggerfalla. Natomiast tych, którzy lubią przemierzać kilometry o własnych siłach, może ucieszy fakt, że wróciła możliwość ujeżdżania koni. Dodano też inne znaczące ułatwienie. Na mapie zaznaczone są miejsca, w które musimy się udać, podczas wykonywania questa. Nie ma już takiej sytuacji, jak w Morrowindzie, że błąkamy się godzinami po rozległym terenie w poszukiwaniu jakiejś lokacji, aby dowiedzieć się, że błądzimy w zupełnie złym miejscu. Dzięki temu możemy się skupić na rozwiązywaniu zadania, a nie szukaniu miejsca, gdzie mamy je wykonać.

Majn preszez


Powstrzymać oddech i lekko naciskać na spust....

łukiem lub bronią białą. Możemy się skradać i atakować z ukrycia, używać wytrychów oraz ubierać się w różne typy zbroi. Ponadto wybieramy sobie rasę (z 10 dostępnych), imię i znak zodiaku. Kiedy dochodzimy do wyjścia z lochu gra sugeruje nam, biorąc pod uwagę styl, w jakim przechodziliśmy tutorial, najodpowiedniejszą profesję. Jest ich kilkanaście (w zasadzie są to różne wariacje wojownika, maga i złodzieja) i możemy, nie biorąc pod uwagę sugestii, wybrać jedną z nich lub stworzyć własną od podstaw. Jednak system jest na tyle dobry, że potrafi dosyć trafnie przewidzieć nasze preferencje. Tak było w moim przypadku, kiedy zostałem miło zaskoczony, widząc, że najlepszym dla mnie wyborem będzie działający w cieniu Assassin.

Umiejętności jakimi możemy się posługiwać doczekały się raczej kosmetycznych zmian w stosunku do Morrowind'a. Kilka z nich złączono w jedno, a paru pozbyto się zupełnie. Zmiany dotknęły głównie tych, które służyły do posługiwania się bronią i zbrojami. Pozbyto się umiejętności walki bez pancerza, zbroje średniej wagi podzielono pomiędzy ciężkie i lekkie. Tak samo walkę wszystkimi broniami białymi złączono w jedną kategorię – ostrza. Najbardziej kontrowersyjną zmianą jest brak umiejętności do umagiczniania przedmiotów.

Oprócz tego postarano się o pewne uatrakcyjnienie systemu umiejętności. Dalej zyskujemy je na zasadzie częstości ich używania. Jednak tym razem nasze zaawansowanie podzielono na cztery kategorie. Możemy być początkujący, średnio-zaawansowani, zaawansowani bądź ekspertami w każdej, oprócz magicznych, umiejętności. Wiąże się to z dodatkowym efektem lub czynnością, jaką możemy wykonać. Na przykład, kiedy przechodzimy na następny stopień wtajemniczenia we władaniu bronią białą - zyskujemy nowe ciosy, jeżeli akrobatyki - nowe uniki, łucznictwa – np. możliwość przybliżenia na cel, bloku – np. szansę na rozbrojenie przeciwnika, itp.

Jednak największych usprawnień doczekał się system walki. Umiejętności naszej postaci nie mają najmniejszego wpływu na trafienie, tylko na wielkość zadawanych obrażeń. To, czy zadamy cios, zależy jedynie od naszej wprawy i celności. Dlatego walka nabrała bardzo arcade'owego odcienia. Jeżeli dodać do tego możliwość atakowania pięcioma rodzajami ciosów, czarowania oddzielnym klawiszem, strzelania łukiem z przybliżeniem to dostaniemy akcję, której nie powstydziłaby się niejedna gra FPP. Szkoda tylko, że twórcy nie dali nam możliwości walki z siodła. Spowodowane zostało to ponoć zadbaniem o zachowanie balansu pomiędzy naszymi możliwościami i siłą przeciwników...

Inne aspekty gry również zyskały zręcznościowych rozwiązań. Przykładem może być system skradania się, który wzorowany jest na tym znanym z serii Thief. W Oblivionie oprócz naszych umiejętności i atrybutów kluczowe znaczenie ma: podłoże po jakim stąpamy, ciężar butów, w których chodzimy, padające na nas natężenie światła oraz czujność postaci wokół których staramy się prześlizgnąć (szkielety i zombiaki bez głowy są o wiele mniej spostrzegawcze od imperialnego strażnika). Dodatkowo można atakować z cienia niczego niespodziewające się cele, zadajemy wtedy gigantyczne obrażenia, nierzadko kończące się najmniej pożądanym przez naszych przeciwników efektem – spotkaniem z tatą śmiercią. Podczas skradania się mamy do dyspozycji pewne ułatwienie - wskaźnik, który pokazuje nam, jak bardzo jesteśmy widoczni.

Również używanie wytrychów wydaje się być wzorowane na Thief'ie. Kiedy chcemy otworzyć zamknięte drzwi, a nie mamy klucza, musimy rozegrać mini-gierkę, podczas której staramy się wytrychem odblokować wszystkie zapadki w zamku. Im nasza postać jest bardziej umiejętna we włamywaniu się, tym mini-gierka jest łatwiejsza do przejścia. Jednak, co bardziej spostrzegawczy gracze z odrobiną praktyki, bez problemu będą w stanie otwierać wszystkie zamki niezależnie od skilla swojej postaci. Z jednej strony jest to ciekawe rozwiązanie, z drugiej, twórcy powinni postarać się o większe skomplikowanie sekwencji w jakich opadają zapadki, aby system nie był tak łatwy do obejścia.

Kilka akapitów na zakończenie

Niestety w Oblivionie nie wyzbyto się kilku rażących elementów. Przede wszystkim nadal kuleje oprawa dźwiękowa. Muzyka towarzysząca nam podczas gry, tak jak w Morrowindzie, jest bezpłciowa i bez charakteru. Chociaż nie przeszkadza, to również nie ma większego udziału w budowaniu klimatu gry. To samo tyczy się dźwięków. Niby coś tam czasami zaskrzeczy, zabrzęczy i wybuchnie, jednak bije po zmysłach ubóstwo tych efektów. Pod względem ilości, jak i jakości.

Jednak ogromny plus należy się twórcom za voice acting. Wszystkie dialogi w grze są odgrywane przez profesjonalnych aktorów, i to w sposób bardzo dobry i przekonujący. Dzięki temu NPC'e nabierają życia, a miód wylewa się z głośników. Naprawdę jest to jeden z kluczowych elementów budujących klimat NPC'ów w grze, na równi z FaceGen'em i Radiantem. Niestety. I w tym wypadku nie wszystko zostało zrobione idealnie. Przede wszystkim nie zawsze ścieżka dialogowa jest zgodna z mimiką postaci. Szczególnie to widać, kiedy wygłaszana jest jakaś dramatyczna kwestia, a na twarzy NPC'a widać nieznaczny grymas. Do tego, po pewnym czasie, uwidacznia się niewielka ilość, w stosunku do ilości bohaterów niezależnych, aktorów. Po prostu stajemy się ostuchani z głosami i ich ciągłe powtarzanie się może być trochę nużące.

W Oblivionie nie udało się też uniknąć zmory poprzednich części TES – bugów. Natrafiamy na szereg niedoróbek, na przykład: kiedy siedzimy na koniu i mamy widok z pierwszej osoby to cień rzuca tylko wierzchowiec bez jeźdźca; istnieją przynajmniej dwa sposoby na kopiowanie itemów; czasami przenosząc się przy użyciu trybu „szybkiego podróżowania" możemy zgubić konia; również możemy natrafić na różnego rodzaju bugi w questach, które utrudniają lub wręcz uniemożliwiają ich wykonanie.

Jednak dosyć liczne niedopracowania nie mają większego wpływu na jakość rozrywki. Nie bez powodu od premiery sprzedano ponad 1,6 mln kopii gry. Zapewnia ona kilkaset godzin zabawy w znanym dla wszystkich miłośników TES stylu. Dalej możemy cieszyć się niczym nieskrępowaną wolnością, tylko, że z gamą nowych ulepszeń i rozwiązań ze znacząco ulepszonym aspektem fabularnym. Do tego w oprawie graficznej wyznaczającej nowe standardy dla całego rynku gier komputerowych.

Vercin

Screen zrobiony na maksymalnych ustawieniach

i na minimalnych

Parę słów o bohaterze

W Oblivionie doczekaliśmy się też wielu innych ciekawych zmian i usprawnień. Bardzo przypadł mi do gustu system wyboru postaci. Grę zaczynamy tutorialem. podczas którego zostajemy wprowadzeni w główny wątek fabularny oraz dowiadujemy się podstaw na temat mechaniki gry. Oprócz tego mamy do przejścia prosty loch, gdzie dysponujemy wszystkimi dostępnymi w grze środkami do zabijania wrogów. Jesteśmy w stanie posługiwać się prostymi czarami,

www.elderscrolls.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA *

Sempron 2200+
Geforce 6600 128 mb RAM
512 RAM

9

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

Działało płynnie na: średnich detalach, 1024x768. Większość screenów robiona jest na najwyższych możliwych ustawieniach z włączonym trybem HDR, jednak gra przypomina wtedy pokaz slajdów. Tam, gdzie zostało to wspomniane, screeny pochodzą z gry odpalonej na takiej samej konfiguracji jak powyżej, tylko z Radeonem 9550 128 RAM. Da się wtedy z powodzeniem grać na ustawieniach trochę lepszych od minimalnych.

GOOD *Dobrej jakości forma i treść*

FAIL *Jednak nie najwyższej... do ideału sporo brakuje*

PRZEPROŚ I WYJDŹ *Średnia krajowa, którą trzeba przeznaczyć na grafę, aby to wszystko działało i wyglądało tak, jak powinno*

MGS'a głos w kilka

Porozmawiajmy o TESie.

Dawno, dawno tem, z dna kieliszka wyłoniła się grupa młodzieży, nie mającej nic innego do roboty, jak rozmowa przez coś udającego multiplayerowy notatnik. Gregorious, jako przywódca grupy, troszcząc się zarazem o trunki, zakrzyknął - BROWARA! (tu wchodzi o. Muchomorek i gumeczką czyści to bluźniercze stwierdzenie wpisując MLEKA). Bro..., jako głuchy, sam nie nadszedł, więc najmłodszy podnosi się i maszeruje do baru. Ciężko stąpając po podłodze, przenosi niezwykłą swą wagę przez kilometry (not really) powierzchni podłoża. Tom, gdzie przeszedł, nie było nic... prócz kilku wgnieceń w parkiecie. Idąc nie dotarł jednak do celu. Kroki zaprowadziły go na Arenę... Wiedząc już, gdzie się znajduje, wyjął zza pazuchy krótki miecz, wdział spodnie (ach, nagość...) i ruszył do wszechświata Tamrielu. Reszta kompaniji szybko spostrzegła brak towarzysza i z bojowym okrzykiem ruszyła... Zadanie było łatwe, śladów nie brakowało, a i stęchlizna dawała jasny sygnał, gdzie udał się towarzysz. Świat był, hmm, no, pięknym nazwać go nie można, ale swój urok miał. Prawdopodobnie przez dziurkę od klucza w drzwiach widać więcej, ale od czego mamy wyobraźnię. Tym też kierował się młody wojownik, krocząc przez podziemia (od czasu do czasu śpiąc, aby zwidziała mu się ta seksowna, świecąca babeczka... Mmm). Widział rzeczy dziwne, ponadpółmetrowe szczury, kanały i wiele innych mniej-lub-bardziej ciekawych rzeczy, aż tu nagle...Jebudu, okazało się, iż władca tej krainy zwie się prawie jak proszek do prania, wręcz prastare legendy i podania mówią, że Ariel jest staromongolską wersją imienia Uriel (nie mylić z Urlichem i dwoma nagimi mieczami marki Broadsword(tm)). Niestety, nie mając miejsca na pergaminie nie powiemy, gdzie udałsię towarzysz. Powiemy natomiast, że ma przej... gorąco i kisiel w majtach (to drugie zwłaszcza). Nie dane Wam było wiedzieć, iż młodość pozwoliła mu znaleźć radość w kwadracikach, potocznie zwanych pikselami. Żyjąc w tym smutnym świecie musiał odnaleźć kawałki pewnej laski (niestety, nie była to laska z rozkładówki znanego wszystkim pisma). Laska miała na imię Staff of Chaos. Zabawka ta była powszechnie uważana za mega artefakt (dodawał ponoć +50 do Strength) i posłużyła Jagarowi Tharnowi, imperialnemu przydupasowi, który lubował się w kuglarskich sztuczkach do, jak nie trudno zgadnąć, zawładnięcia nad całym Tamriel (wszyscy chcą władzy nad światem, a faktury kto trzyma? [KWA! - dop. Veeroos]). Pierwszym krokiem było uwięzienie Uriela Septima w miejscu gorszym niż Wronki - stał się nim inny wymiar, bardzo zbliżony widokiem do Warszawy Zachodniej po godzinie 23:00 (ponoć miejsce to było natchnieniem dla twórców gry Manhunt). Oczywiście nie było innego wyjścia, trzeba ruszyć dupsko i ratować świat. Dlaczego to zawsze musisz być ty? No cóż, bycie grubym siedemnastolatkiem bez niczego innego do roboty zobowiązuje. Pierwsze podejście nie było zbyt udane. Nasz pomagier Ria oddał życie na ołtarzu wolności i demokracji, a my otrzymaliśmy bezpłatne wczasy w imperialnym więzieniu (wyżywienie wliczone w cenę), skąd - jak przystało na prawdziwego gracza RPG - musisz uciec. Dodać należy jeszcze, że sama ucieczka to pikuś. Laseczka Chaosu została zniszczona i rozrzucona po 8 prowincjach Tamrielu (Legend of Zelda anyone?).

Wkraczamy na arenę

I ten krótki wstęp (...) daje mniej-więcej pojęcie, jak dziwaczny, ale i skomplikowany, może być świat w komputerowej grze RPG - a to przecież był rok 1994! Ludzie w tym czasie wpatrywali się masowo w ekrany swoich Amig, nie przejmując się specjalnie tym, co działo się u kloniarzy/grzybiarzy (choose one). Niestety, ten wredny "grzyb" pierwszy posiadał tak masywnego RPGa, który - mimo pewnej prostoty wykonania - wciągał nawet nie na dni, nie tygodnie, lecz miesiące. Głównym powodem tego masowego uzależnienia był... Świat. Cały świat, czekający na odważnego, który będzie go eksplorował. Koniec zamykania w podziemiach i walki z drzewkami. To nie była dziecinada. Otwierała się dla gracza wolność. Wolność ostateczna. Arena była pierwszą grą, w którą można było faktycznie grać w nieskończoność. Mogła być powodem pierwszych masowych zgonów w Korei... zakładając, że tam dotarła kiedykolwiek. Niestety, jak to w świecie bywa, tak ogromny projekt pociągnął za sobą ogromną ilość niedoróbek i uproszczeń. To zresztą stało się chorobą wszystkich gier w serii The Elder Scrolls. Zresztą, bycie prekursorem tego typu gier, jak zawsze, szkodziło renomie samej gry. Jednak nie przeszkodziło to w osiągnięciu ogromnego sukcesu przez Arenę i następne gry z serii. Ważnym jest również fakt, że był to rok 1994, gdzie konkurencji na tym polu nie było wielkiej (kochamy Ultimę, ale cii), a i wyobraźnia Gracza była bardzo ważna, bo do grafiki Obliviona troszkę brakowało. Liczyła się fabuła, a nie wykonanie. Zresztą, patrząc na ówczesne środki techniczne (procesor marki "über" miał wtedy 25MHz...), mimo wszystko można dojść do wniosku, iż grafika była dziełem sztuki swoich czasów. Nie wchodząc zbytnio w szczegóły (dzisiejszą młodzież odrzuca słowo "PikSSel"), można to ująć w taki sposób, że każda kolejna gra wyciągała wszystko z tamtego osprzętowania - najprościej ujmując, była Oblivionem w roku 1994.

Idziemy dalej

Kolejna gra z serii, Daggerfall, skoncentrowała się nie na całym wszechświecie Tamriel (który w Arenie - o dziwo - był dość... mały), lecz na małej prowincji w dzielnicy High Rock, Hammerfell. Tym razem autorzy postawili na szczegółowość. Ciekawostką jest, że początkowo chciano umiejscowić grę w Morrowindzie i nazwać ją Moumhold, lecz najlepsze pozostawiono na koniec. Nie powinniśmy mimo wszystko narzekać, Daggerfallpotwierdził to, co w Arenie było najlepsze, zmieniając to, co przestarzałe i "niedorosłe". Najważniejsza (zdaniem Xtense'a) zmiana to nowy system rozwoju

postaci, który rozwijał umiejętność właśnie używaną. Sprawiało to, że wszystko działało bardziej realnie, nie zaś na zasadzie staroświeckiego mordowania mieczem przeciwników i rozwijania przez to również skilli "umysłowych". Poza systemem zmiany nie ominęły silnika graficznego. Użyto XnGine, faktycznego silnika 3D, zamiast "oszustwa" (ray-casting) w stylu Wolfensteina 3D (który to "tak naprawdę" nie był 3d). Ponieważ gra powstała tylko 2 lata później (hej, kiedyś rozwój był powolny), miała dość zbliżone wymagania (jeśli chodzi o epokę). Natomiast co do świata dostępnego dla gracza, ten niesłychanie się powiększył. Jak powiadają kroniki (google.pl), całość pola gry była mniej-więcej równa powierzchni Wielkiej Brytanii (z czego 97% to losowo generowane lasy, ale cii). Ogromny świat pociągał za sobą równie ogromną liczbę NPCów. Miasta nie były tylko domkami i ulicami. Żyli tam wirtualni ludzie, mieli własne, wirtualne problemami. Przykrość niestety sprawiał doświadczonemu graczowi fakt, że wszyscy mówili to samo, wszyscy mieszkali w takich samych domkach (30 takich samych domków w jednym mieście!) i wszyscy próbowali zwalić na Ciebie swoje losowo wygenerowane problemy, których ilość była jednak ściśle ograniczona (kolejny negatywny znak rozpoznawczy serii). Świat był ogromny, ale... jakby to ująć... wiele treści to w nim nie było. Szwędać się bez sensu po losowym lesie nie było celu, tak więc twórcy udostępnili nam bardzo przyjemną funkcję - mapę, z zaznaczonymi na niej wszystkimi ważniejszymi cment... eee... miastami. Tym sposobem ogrom pracy szedł na marne. Głębia świata była, ale większość Graczy i tak pływała tylko przy brzegu, co niestety nie pozwoliło wielu dostrzec wielkości tej gry - jedynej gry, w której nie sposób było wykonać wszystkich pobocznych misji, co pozwalało na dosłowne zanurzenie się w dość płynnej, miejscami kruchej, ale jednak przyjemnej fabule, którą tworzyłeś przecież sam, zapisując się np. do gildii magów, kradnąc ludziom ze skrzynek ubrania, czy w końcu biegając i dewastując wszystko co się ruszało (lub nie). Możliwość dołączenia do gildii była bardzo dobrym pomysłem, gdyż pomagała w identyfikacji ze światem gry - wykonując losowo generowane misje dla gildii, rosłeś w jej szeregach, mogłeś coraz więcej i stawałeś się kimś więcej niż zwykłym wymachiwaczem oręża. Więc jeśli ktoś z Was chciał

dorównać o. Borowikowi miał taką możliwość. Moherowe (mieszanka mithrilu z wełną) hełmy były na naszych usługach. Warto też wspomnieć o jaskiniach, które mimo, że nie generowane losowo, były jednak budowane z "klocków", co po pewnym czasie straszliwie irytowało. Nie istniały dwie takie same jaskinie, jednak każda była w pewien sposób do siebie podobna. A już do granic wytrzymałości doprowadzały ściany teleportujące (brr...), przez które przestawałeś się orientować, gdzie jesteś.

Kilka zakrętów

Przejdźmy teraz do roku 1997. An Elder Scrolls Legend: Battlespire, mówi to Wam coś? Wielu z Was na pewno nie zna tego tytułu (wielu fanów tej serii tego nie kojarzy!), głównie z powodu dość "kiepskiego" marketingu i... no cóż, Battlespire, jak Redguard, wydają się "bękartami" względem pozostałych części. Początkowo miał to być jedynie dodatek do Daggerfalla, ale liczne zakręty losu sprawiły, że otrzymaliśmy całkiem nową grę. Battlespire miał rozwinąć najlepszą (wg kogo?) część poprzednika - walki w podziemiach. Zaowocowało to zabiciem istoty serii, jaką była wolność. Dostaliśmy po prostu "kolejnego" dungeon-crawlera! Skutek był prosty. Znacie tą grę? Nie i nic dziwnego, po co zaprzątać sobie głowę crapami. Crapami, które przez jeden błąd konstrukcyjny, stały się właśnie nimi. A miało być tak pięknie... Mało tego, na podobnej zasadzie została wydana inna część (!) serii, Elder Scrolls Adventures: Redguard, którą to można z czystym sumieniem nazwać "Diet Morrowind". Oczywiście, zero wolności, tu jednak przyciągało coś ciekawego - walki na miecze. Jak nazwa wskazuje, rzecz dzieje się w krainie Redguardów, których to innym popularnym imieniem wśród graczy na pewno są "piraci". Jak dla mnie, to niestety było za mało. Widzieliśmy już wtedy "początki" tego, czym miał się stać Morrowind, na nasze jednak szczęście, do tej najbardziej znanej części wróciła wolność. Mmm... Wolność. Ograniczona, bo tworzona na kartce, tym niemniej jednak wolność.

Dotarliśmy do celu?

Sześć lat musieliśmy czekać na kolejną, pełnoprawną część serii. Nie był to jednak czas stracony. Produkt, który otrzymaliśmy to pełnowartościowy sequel, okraszony rewolucyjną, jak na tamte czasy, oprawą graficzną. Esencja gry pozostała jednak niezmieniona, to nadal stare dobre (jak dla kogo) The Elder Scrolls. Fabuła to klasyczne "od zera do bohatera" w wydaniu cRPG. Tu wybrano wariant więźnia wzywanego przez władcę - stary, oklepany i zupełnie nieprzekonujący. Zaczynamy na śmierdzącej rybami łajbie, gdzie budzimy się z odrętwienia wywołanego dość potężnymi wibracjami statku na morzu wzburzonym przez nawałnicę. Osobie nieobeznanej z serią fabuła wydawać się może tylko pretekstem do przemierzania świata, który jest najbardziej imponującym elementem produkcji. Gdyby

nie olbrzymia przestrzeń i gildie (kontynuacja sprawdzonych tradycji z Daggerfala) byłby to kolejny pograj-przejdź-postaw na półce cRPG. Świat Morrowinda nie jest generowany, a przemierzanie tych samych obszarów po raz setny potrafi zirytować. Co prawda, do dyspozycji dostajemy system szybkich podróży w postaci statków i striderów, ale i tak do większości miejsc, w których jest coś do zrobienia (w przypadku Morrowinda rozumiemy to jako: coś do zabicia) musimy dotrzeć na piechotę. Wiadomo, podróżowanie "na piechtę" jest czasochłonne, co dawało grze tytuł "męczymychy". Po raz kolejny przegięty system nabijania statystyk dał o sobie znać i co sprytniejsi nie opuszczając Balmory czy Vivek mieli po 40 poziom i uberekwipunek. Nowością jest to, że mamy możliwość dowolnego modyfikowania gry, a nawet stworzenia zupełnie nowego świata od zera. To wszystko razem, w połączeniu z niezwykle dobrze wykonaną oprawą muzyczną i graficzną, daje jeszcze lepszy efekt niż w poprzednich częściach gry. Bugów Morrowind jednak mimo wszystko się nie ustrzegł (próbował ktoś skakać po górach w koło Ghostgate?). Godna uwagi gra okraszona ciekawą kampanią marketingową przyniosła spodziewany komercyjny sukces, który prędzej czy później musiał zaowocować rozpoczęciem prac nad czwartą (oficjalną) odsłoną The Elder Scrolls. Od samego początku było wiadomo, że ta gra zarządzi. Pierwsze screenshoty były niczym zderzenie z lokomotywą. Fakt równoczesnego wydania Oblivion zarówno na Pecety jak i najnowsze dziecko Microsoftu - XBOX360, wróżył nieprzeciętną grafikę rodem z konsol najnowszej generacji. O tym jednak możecie przekonać się czytając recenzję przygotowana dla Was przez Vercina. Teraz zapraszamy do przeczytania naszej rozprawy na temat The Elder Scrolls.

Brutalna rzeczywistość

Gregorious: Hmm, co tu dużo mówić, The Elder Scrolls to zasłużona seria, ale granie obecnie w części starsze niż Morrowind to kaleczenie się.

Veeroos: Ja się z tym nie zgodzę. Nie zważając za bardzo na stronę audio-wizualną wcześniejszych produkcji można spędzić przy nich bardzo mile czas (mam tu na myśli przede wszystkim Daggerfalla).

Sashh: Moim zdaniem ewolucja serii to klasyczny przykład udoskonalania, poprawiania i przyoblekania w coraz lepszą oprawę wizualną gry, którą wszyscy dobrze znają. Każdy kolejny The Elder Scrolls to niewątpliwy skok jakościowy, który jednak nie przekładał w dużym stopniu się na zwiększanie miodności.

Greg: Dokładnie, dotarto do pewnej granicy możliwości autorskich i zaczęliśmy obserwować przerost formy nad treścią. Czyżby w XXI wieku tylko grafika mogła sprzedać grę?

Veer: Nieee, ja w to nie wierzę (fia, naiwny jestem, hehe), w takich grach liczy się przede wszystkim fabuła (w TES sytuacja ma się nieco inaczej, ale mimo

wszystko), a grafika... Cóż, miły element, bardzo ważny, ale nie najważniejszy.

Sashh: Wydawać się może, że rzeczywiście w temacie cRPG powiedziano już wszystko. Morrowind nie był niczym odkrywczym, a już po zapowiedziach Obliviona można było się spodziewać podobnej sytuacji. Nie wątpię, że gra może sprawiać sporo satysfakcji i radości z rozgrywki. Sam sięgnę po nią gdy czas mi na to pozwoli, ale nie traktuję jej jako "must-play".

Greg: Pamiętam jak czekałem na Morrowinda i gdy już dorwałem grę w swoje łapki... Ech, nuuuda. Szkoda gadać, gra była duża, wręcz przytłaczająca. Oczywiście potrafiła wciągnąć, ale trzeba było poświęcić jej sporo cierpliwości.

Vercin: O czym Wy mówicie? Każda następna odsłona The Elder Scrolls, oprócz poprawy formy, jest również ewolucją treści. Szczególnie to widać na podstawie Obliviona, gdzie gra jest o wiele lepiej zbalansowana i ciekawsza. Może mniejsza, ale sensowniejsza i lepiej poukładana. Już nie przejdzie się głównego wątku fabularnego w 15 minut jak w Morrowindzie. Dodatkowo większość subquestów jest, co prawda krótka, ale bardzo ciekawa i naprawdę nie nużąca. Dodatkowo rozbudowano wątek gildii. Teraz, dla odmiany, ciekawie jest jak się wejdzie na szczyt drabinki. Owszem może nie ma jakichś fundamentalnych zmian w stosunku do reszty serii. Ale właśnie po to się robi kontynuację, aby najlepsze elementy zostawić, a nietrafione rozwiązania poprawić lub zupełnie się ich wyzbyć.

Sashh: Mamy teraz przed sobą swoisty dylemat: staroszkolne, wciągające (i przy okazji zabugowane do niemożliwości, ale to osobna bajka) historie pokroju Areny i Daggerfala, które jednak odpychają grafiką, a z drugiej przepiękne arcydzieła, które odpychają z kolei wtórnością. Ciekawym eksperymentem byłoby według mnie wydanie starszych części TES na enginie Obliviona.

Veer: Masz na myśli remake'i tych gier?

Sashh: Dokładnie, w dzisiejszych czasach robi się coraz więcej takich produkcji. Wspomnę sztandarowe Final Fantasy (trochę inna bajka, ale też gra fabularna), których pierwsze części doczekują się kolejnych remake'ów (choćby na GBA).

Greg: Może, gdy pojawi się kolejna część TES doczekamy się ciekawej i wciągającej fabuły? Nie będzie to już tytuł wydawany na nowej platformie (X360) i nie będzie musiał walić po oczach wspaniałymi rozwiązaniami graficznymi, a skupi się na przeniesieniu ducha Areny i Daggerfalla. Morrowind i Oblivion to mocne skoki jakościowe, ale chyba tylko na tym się skończyło. Sił na więcej zabrakło.

Vercin: Seria TES nigdy nie była kwestią fabuły, tylko wolności. To fani w tej serii cenią najbardziej.

Sashh: Oczywiście chciałbym żebyś miał rację, ale w dzisiejszych czasach ciężko nie popadać w dekadencję patrząc na kolejne hack&slashowe (nie mówię o Oblivionie, ale o większości produktów diablopodobnych) wymysły pod szyldem "komputerowa gra fabularna". Pozostaje liczyć, że kolejna część Gothica i polski Witcher będą trzymać klimat takich hitów jak Baldur's Gate czy Planescape: Torment.

Greg: Dokładnie, obie te gry miały morze tekstów do przeczytania, a jednak zostały tak wykonane, że z miłą chęcią bmęliśmy do samego końca wypowiedzi. Można to porównać do dobrej książki fantasy. I co ważne, nie mieliśmy tam super grafiki, a nie przeszkadzało to w cieszeniu się grą (w końcu nie tylko grafa się liczy).

Sashh: W tym też dopatrywałbym się "kultowości" dwóch pierwszych odsłon TES. Odpalając każdą z nich wraca się do czasów, gdy komputer służył jedynie jako zastępstwo Mistrza Gry, a gracze musieli polegać wyłącznie na swojej wyobraźni. Nowe produkcje nie mają tej nieuchwytnej "magii" w postaci domysłów i tajemnic, których kilkanaście lat temu autorzy nie tyle, że nie chcieli, ale po prostu nie mieli technicznej możliwości pokazać.

Greg: Nie można jednak do końca krytykować Obliviona. Gra jest dobra, a wręcz bardzo dobra.

Sashh: Tu kryje się kolejny paradoks, w postaci swoistego "rozdwojenia jaźni". Z jednej strony krytykujemy Obliviona za pewną płytkość fabularną i skupienie się na oprawie wizualnej, a z drugiej chwalimy go... za to samo. Gdy jednak spojrzymy szerzej na rynek komputerowej rozrywki, to nie powinniśmy mieć powodów do takiego smutku. Należy cieszyć się, że nadal mają wzięcie gry zmuszające do myślenia, choćby miały posiadać bonus w postaci marchewki - ultrarealistycznej grafiki.

Greg: Może to nasze zboczenie takie? Nie patrzymy już na gry jak na zabawkę, która ma umilić spędzanie wolnego czasu, ale jak na produkt, który musi spełniać jakościowe normy. Co gorsze, nasze normy, których tak naprawdę nie da się spełnić (?).

Vercin: Ale w serii TES nigdy przecież tak naprawdę nie chodziło o fabułę. To, co porywało graczy, to wolność i to, że nie byli ograniczani przez sztywną linię fabularną. W zasadzie TES zachwycał wszystkich z zacięciem eksploratora. Przecież nie ma innej serii, która zapewniłaby setki kilometrów lochów i jaskiń do zwiedzania.

Sashh: To fakt, ewolucja z etapu "wyspy wielkości Wielkiej Brytanii składającej się w 97% z generowanych losowo lasów" do potężnego kontynentu, w którym każda gospoda, każde podziemia i każda polana ma swoje stałe miejsce to niewątpliwy wyróżnik, na który każdy z graczy zwraca uwagę w pierwszej kolejności.

Vercin: Ale przecież nie pierwsze wrażenie zatrzymuje graczy na miesiące i lata przy TES'ie. Tylko właśnie ta wolność i możliwości. Nie ma chyba drugiego takiego singleplayerowego RPG'a, który przykuwałby do monitorów na tak długo...

Greg: Panowie, tak bardzo użalamy się nad kupowaniem Graczy wypasioną grafiką, ale przyznajcie, jakie były Wasze reakcje, gdy zobaczyliście pierwsze screeny? Gdy zobaczyliście tą ultrarealistyczną trawę, prawdziwe drzewa, ruiny i cały świat?

Veer: Zaje*iste to było dość...

Greg: Dokładnie, ja też podniecałem się niemiłosiernie widząc to, co powstawało. W końcu, co by dużo nie mówić, po to mamy mocarne sprzęty, żeby na nich grać w mocarne gry.

Vercin: Było ostro... najlepsze jest to, że ta gra faktycznie tak wygląda.

Veer: W końcu jednak trzeba "otrzeźwieć" i sprawdzić, co gra ma faktycznie do zaoferowania, poza grafiką.

Vercin: Przeczytaj jutro recenzję Wirusie ;)

Sashh: Oczywiście - jak chyba każdy - byłem pod wrażeniem, ale natychmiast nasunęły się wątpliwości o całokształt. Morrowind oczarował mnie przejrzystą wodą, wspaniałymi warunkami pogodowymi i olbrzymią przestrzenią, którą w całości można było zwiedzić. Jednak nie to w nim zapamiętałem, a nudę, która przyszła po początkowym olśnieniu.

Greg: Wiadomo, że po pewnym czasie zaczynamy pytać o prawdziwą zawartość gry. Zwłaszcza, gdy mamy złe wspomnienia związane z poprzednią częścią.

Vercin: Przyznam, gry z serii TES mogą być nudne. Nie ma w porywającej akcji, wciągających questów, rozbudowanej fabuły. Ale jednak jest znaczna grupa graczy - fanów, których TES przyciąga do monitorów, tak bardzo, że potrzeby fizjologiczne schodzą na dalszy plan.

Greg: Dokładnie, mnie do dziś ciągnie do Morrowinda. Nie jestem fanem, ale podniecająca jest ta wolność. Nawet jeśli łazimy tylko i zwiedzamy okolice.

Sashh: Każda odsłona TES jest moim zdaniem warta uwagi. Ja w Morrowindzie znalazłem swobodę i wolność niedostępną w innych grach i za to go cenię. Nie było w nim jednak nic z magii takich hitów jak wspomniany już Baldur, czy genialne Arcanum (pamięta to ktoś jeszcze?). Mimo wszystko polecam TES z czystym sumieniem - każdy na własnej skórze powinien przekonać się o wyjątkowości tej marki.

Vercin: Oczywiście gry pokroju Arcanum i Tormenta miały porywającą historię. Ja się bardziej czułem jakbym czytał interaktywną książkę, a nie grał w grę komputerową. Jednak ten typ RPG leży na przeciwnym biegunie gatunku. Gry pokroju Tormenta nastawiały się na przybliżenie graczowi historii, TES natomiast daje mu świat, aby sam mógł ją tworzyć. Problem z TES'em jest taki, że jest to seria jedyna w swoim rodzaju i bardzo trudno ją z czymkolwiek porównać... Przez to seria jest wielka. Można ją kochać lub nienawidzić, jednak nigdy ignorować...

Veer: Time's up boys & girls! Czytelniku, chcesz przedstawić nam swoje swoje poglądy? Pisz do nas na redakcja@mgsonline.pl, a my póki co lecimy grać... (w kooońcu) Cya.

Xtense, Vercin, Veeroos, Sashh, Gregorious

RODUCENT: Reality Pump/Zuxxez
DYSTRYBUTOR PL: Topware
WYDAWCA: nieznany
PLATFORMA: PC, X360

Two Worlds

Zapraszamy Państwa do przeczytania najnowszego odcinka Dwóch Światów!

Dzięki Bogu nie wystąpią w nim gwiazdy polskiego show biznesu, chociaż przyznać muszę, że opisywana gra ma z Polską wiele wspólnego.

Ale po kolei...

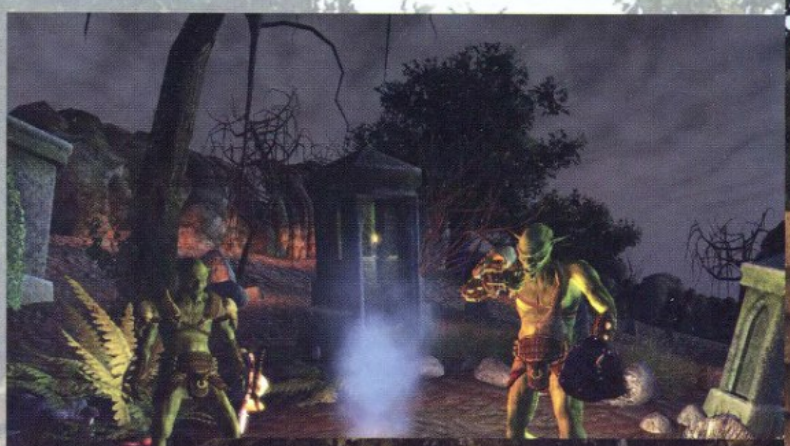
Two Worlds, bo o nim dzisiaj mowa, będzie grą RPG nowej generacji. Tak, jak Oblivion czy powstający Wiedźmin, TW będzie ukazywać świat w pięknym trójwymiarze. Za procesem twórczym stoi krakowskie studio Reality Pump, znane wcześniej z serii strategii czasu rzeczywistego Earth oraz kilku innych gier (po dokładne informacje odsyłam Was do boksa obok). Ponieważ Reality Pump jest „tylko" developerem, za powstanie gry odpowiedzialna jest Niemiecka firma Zuxxez (czytamy jako Succes). Widzimy więc jasno, że Two Worlds jest grą Polską zrobioną za niemieckie pieniądze... Dokładnie tak, jak Earth 2160. Według mnie, takie rozwiązanie ma same plusy, bo jak wiadomo w Polsce pieniędzy nie ma, a w Niemczech są.

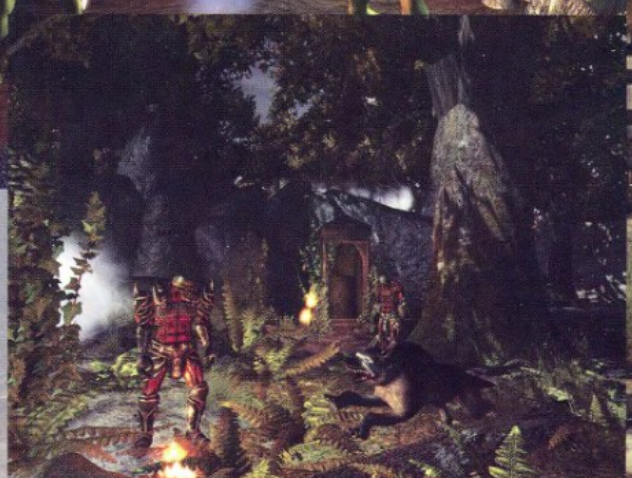
Fabuła

Rozgrywka, mimo totalnej nieliniowości, ma być dość mocno związana z wątkiem fabularnym gry. Ten nie zapowiada się może powalająco, ale ma solidne podstawy do tego, by zbudować na nim klimatyczny świat z wieloma czającymi się niebezpieczeństwami.

Świat zmienił się, kiedy Aziraal – bóg wojny, został pokonany podczas srogiej bitwy, która miała miejsce dawno temu. Cała gromada orków straciła swojego zwierzchnika i została zmuszona do odwrotu na południe. Setki lat później, grób Aziraala jest wciąż ukryty, bo inni bogowie nie chcą powierzyć tego sekretu śmiertelnikom. Teraz, słaby pokój pomiędzy cywilizowanymi rasami, a przeklętymi hordami wisi na włosku. Kiedy ekspedycja krasnali (ogrodowych) odkrywa starożytną świątynie poświęcona tajemniczemu bóstwu, wszyscy najpotężniejsi na świecie myślą, że jest to podpowiedz prowadząca do grobu Aziraala. Cicha wojna rozpoczyna się, a wkrótce zacznie się na dobre święta krucjata orków. Jednak tak naprawdę prawdziwe niebezpieczeństwo czai się gdzie indziej. Potężna siła rozszerza się po świecie rozsiewając strach i zniszczenie. Początek końca jednego z dwóch światów zbliża się!

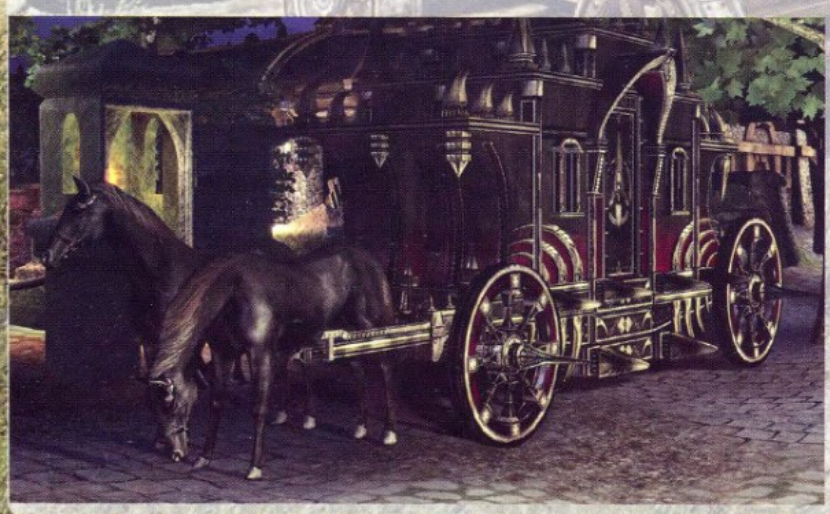
Historia gry rozpoczyna się krótko po odkryciu przez krasnoludów świątyni. Banda łowców głów, razem z głównym bohaterem i jego siostrą, podróżują przez góry Thalamont do miasta krasnoludów na północy. Kiedy zatrzymali się na nocny spoczynek, postanowili wykorzystać starą kopalnię jako schronienie. Niestety, z niewyjaśnionych przyczyn z kopalni uchodzi tylko jedna osoba – bohater. Nie wie on, co stało się z resztą grupy, lecz za wszelką cenę postanawia się dowiedzieć. Główny bohater wie tylko jedno, w całą sprawę zamieszany jest tajemniczy mag... Prawda, że ciekawe?





Rozgrywka

Najważniejszą cechą TW ma być całkowicie nieliniowa kampania oraz żyjący swoim życiem świat gry. Gracz może rozwijać swoją postać w dowolnym kierunku, nie jest on niczym ograniczony. Bohater gry może mieć równie dobrze rozwiniętą umiejętność władania mieczem, jak i rzucania czarów. Autorzy postarali się, aby w TW nie było żadnych barier w rozwoju postaci, a jedyne, czego potrzebujemy, aby wykreować swojego wymarzonego herosa to czas i doświadczenie, zdobywane podczas gry.



Gracz spędzający długie godziny na eksploracji dużego świata będzie mógł wykonywać przeróżne mniej lub bardziej ważne zadania. Tylko od niego zależeć będzie, po której stronie konfliktu stanie, do ilu i jakich gildii się przyłączy oraz czy pomoże obronić miasto. Świat, który ma samodzielnie egzystować to coś naprawdę niespotykanego. Tutaj bez ingerencji gracza miasta mają przechodzić z rąk do rąk, wioska, którą jeszcze wczoraj odwiedziliśmy następnego dnia po przemarszu wojsk może być już tylko dopalającymi się zgliszczami itd. Gra nie przewiduje oczywiście czegoś takiego jak ładowanie mapy – wszystko odbywać się będzie płynnie, a dalekie podróże umożliwi nam dosiadanie przeróżnych zwierząt i bestii.

Walka

Bardzo ważnym elementem w każdym RPG jest system walki. W TW ma on być bardzo dynam-

iczny i nieco uproszczony. Podstawowe ciosy bohater gry zadawać będzie automatycznie. Gracz dzięki kombinacji klawiszy będzie mógł odpowiednio dostosować walkę i wprowadzić do niej wiele urozmaiceń. Czym mocniejszy przeciwnik, tym bardziej trzeba się będzie natrudzić w wymyślaniu odpowiednich ciosów. Twórcy gry zapewniają, że obsługa tego systemu walki, jak i całej gry będzie nieskomplikowana i intuicyjna.

Technologia...

W grze zastosowano kolejne wcielenie silnika znanego z serii Earth. Tym razem wywindowano wymagania minimalne gry jeszcze bardziej niż w przypadku Eartha 2160. Do pogrania w TW potrzebna będzie karta graficzna obsługująca minimum technologie Pixel Shader 2.0. Co będziemy mieć w zamian – piękną, cudowną wręcz grafikę, z bardzo dokładnie wymodelowanymi przedmiotami, niesamowitą grą światła i cienia oraz z niespotykanymi nigdzie wcześniej elementami żywego świata – tak wykonanych drzew jeszcze nigdzie nie było. Jak przeczytacie w wywiadzie – Two Worlds będzie po prostu sporo ładniejszy od Obliviona... Szczerze w to wierzę.

Tak samo spokojny jestem o muzykę, którą robi sprawdzony już w poprzednich projektach kompozytor.

Ja czekam!

Mimo iż osobiście nie jestem wielkim fanem gier z gatunku RPG to na Two Worlds czekam ze zniecierpliwieniem. Co ciekawe gra ukazać się ma już w październiku i to zarówno na nasze blaszaki, jak i na konsole Xbox 360! Atmosferę dodatkowo podkręca zapowiedziany tryb wieloosobowy, pozwalający bawić się w TW 8 osobom na raz. Co to będzie... czas pokaże, ja jednak jako fan Reality Pump i polskich gier mam wielkie nadzieje, na produkt wielce udany.

Rosic

www.2-worlds.com

Reality Pump to już doświadczony i stary zespół deweloperski. Mimo iż pod tą nazwą występują dopiero kilka lat, to ekipa (a przynajmniej jej część z Mirkiem Dymkiem na czele), gry tworzy już od 1995 roku i to z niemałymi sukcesami.

Polanie – to pierwsza gra Mirka, która ujrzała światło dzienne. Powstawała w akademiku, ale odniosła w Polsce wielki sukces. Spokojnie można było ją porównać do Warcrafta! Polanie byli RTS'em, w którym wykorzystano szereg sprawdzonych pomysłów... a podstawowym surowcem było mleko.

Earth 2140 – to już w pełni komercyjny produkt. Strategia w 2D przedstawiana w rzucie izometrycznym odznaczała się ładną grafiką i ciekawą fabułą. Earth 2140 zapoczątkował serię, która trwa i trwać będzie nadal. W przyszłym roku gra obchodzić będzie dziesięciolecie istnienia. Ziemia wydana została na całym świecie i została dobrze odebrana i oceniona. Powstały dwa dodatki, które razem zapewniały niesamowicie długi czas grania. Łącznie do przejścia było ponad 130 misji!

Earth 2150 – jedna z pierwszych strategii 3D świata. Gra zebrała mnóstwo nagród i same wysokie oceny. Stała się hitem na całym świecie (tylko w Polsce było o niej dość cicho). Gra wprowadzała wiele niespotykanych rozwiązań: modułową budowę jednostek, dowolne prace nad wynalazkami, nieliniową fabułę. Dodatkowo E2150 cechował się świetną fabułą, niesamowitym klimatem, aż 3ma w pełni grywalnymi i zupełnie odmiennymi nacjami i nieziemską jak na tamte czasy (rok 1999) oprawą graficzną. Jak dla mnie – jest to gra nr1 wszechczasów. Ponieważ sukces był spory powstały dwa dodatki, które nie potrzebowały podstawowej wersji gry. The Moon Project – zrobiony przez RP i Lost Souls, za który odpowiedzialna była grupa zapalonych fanów InfiniteX

World War 3 – strategia, której fabuła rozgrywała się blisko w przyszłości (już teraz w przeszłości). Opowiadała ona o konflikcie na tle ropy naftowej, przewrocie w Rosji i atakach terrorystycznych na Ameryke. Muszę powiedzieć, że autorzy byli dość blisko zdarzeń, które później miały miejsce. Gra ciepło przyjęta, jednak megahit to nie był

Frontline Attack – 3d RTS o tematyce drugowojennej. Powstał wraz ze studiem Inlmage. Gra niestety dość średnia, która nie wybijała się mocno ponad przeciętną. Ot taka zwykła strategia. Na jej podstawie grupa fanów FoC-D stworzyła dodatkową kampanię i wraz ze wszystkim co było wcześniej gra została ponownie wydana jako World War 2 Panzer Claws 2 (tak gra była nazwana na niektórych rynkach zachodnich).

Polanie 2 – powrót do korzeni. Zabawne podejście do tematu, mleko jako główny surowiec, połączenie trybu RTS i RPG, ładna grafika i wiele innych mniejszych i większych plusów spowodowało ciepłe przyjęcie tego tytułu na rynkach światowych. Co ciekawe, Polanie 2 byli wydani tylko w Polsce, poza granicami kraju gra jest znana jako Knight Shift i jej fabuła ma lekko inne tłumaczenie niektórych faktów.

Earth 21ż0 – wielki hit na całym świecie. Piękna grafika, ciekawa fabuła. Cztery grywalne całkiem odmienne rasy. Ten RTS zapisał się w pamięci wielu graczy. Co prawda dla mnie nie był aż tak udany jak 2150tka, jednak nie muszę przyznać, że gra ma w sobie sporą grywalnośc i świetny klimat. Ponieważ Ziemia 2160 ma bardzo dobry tryb wieloosobowy, trafiła na listę gier Electronic Sports League.

Mam szczerą nadzieję, że po wydaniu Two Worlds, ekipa z Krakowa zabierze się za tworzenie kolejnej części mojej ulubionej strategii, a jak możecie wywnioskować z wywiadu jest na to spora szansa. Ja już zacieram rączki!

Jesteście znani głównie z serii Earth, czemu teraz cRPG? Czyżby tworzenie Polan zaostrzyło wasze apetyty na ten gatunek?

Można powiedzieć, że Polanie były pierwszą przymiarką Reality Pump do gier fabularnych. Wtedy eksperymentowaliśmy z mechaniką, gameplayem, mogliśmy (właściwie musieliśmy) zastosować wiele uproszczeń. Teraz sprawa jest nieco inna. Tworzymy pełnoprawnego RPG na dużą skalę, wszystko jest dość rozbudowane. Bardzo pomaga nam doświadczenie części zespołu i fakt, iż w większości jesteśmy zagorzałymi fanami gatunku. Praca pracą, ale świetnie się przy tym bawimy.

Czy już na dobre porzuciliście Eartha i Polan, czy to jedynie krótka przerwa?

Seria Earth zdobyła zbyt dużą popularność aby choć przez chwilę myśleć o zaprzestaniu kontynuacji. W przypadku Polan również istnieją dość wyraźnie sprecyzowane plany na przyszłość. W tym momencie skupiamy wszystkie siły na tworzeniu Two Worlds, lecz cały czas zbierane są materiały, które posłużą do produkcji naszych sztandarowych serii. Mamy również nadzieję, że Two Worlds stanie się kolejnym znanym brandem kojarzonym z Reality Pump.

Przejdźmy teraz do najistotniejszej kwestii, czyli Two Worlds. Jakie główne cechy będą odróżniać Two Worlds od dziesiątek innych RPG?

Two Worlds jest naprawdę dużym tytułem. Strona techniczna gry stoi na najwyższym światowym poziomie i nie ustępuje najbardziej znanym produkcjom ostatnich miesięcy, w wielu aspektach wręcz je przewyższa. Reality Pump od dawna ma bardzo dobrą opinię jako developer dbający o wysoką jakość kodu i rozwiązań technicznych i mamy zamiar wyraźnie ją umocnić wraz z wydaniem Two Worlds. Kolejna sprawa to rozmach. Ponadto gra zawiera ogromne ilości kontentu, co widać od pierwszej chwili spędzonej przed monitorem. Wreszcie rozwiązania przyjęte w zakresie rozgrywki, swoboda wykonywania zadań, ogromny zakres dostępnych umiejętności oraz wyjątkowo dynamiczny i rozbudowany system walki (w tym walki w siodle) powodują, że Two Worlds jest po prostu nowoczesnym tytułem oferującym sporo wciągającej zabawy. Nie traktujemy Two Worlds jako przełomu w dziedzinie RPG, choć wiele szczegółowych rozwiązań jest rzeczywiście nowatorskich. Wytrawni gracze i fani RPG odnajdą tu wszystkie elementy, które stanowią o jakości gry fabularnej, umocnione doskonałą oprawą i dużą dbałością o detal.

Co możecie powiedzieć o sposobie rozgrywki? Będziemy sterować pojedynczym bohaterem czy drużyną? Czy gracze będą mogli stworzyć swojego bohatera, czy też będzie on z góry narzucony?

Bohaterem Two Worlds jest najemnik, łowca nagród, który w dramatycznych okolicznościach traci bliską osobę. Kierowany chęcią wymierzenia sprawiedliwości powoli odkrywa prawdę o swoich przeciwnikach, ich motywach, celach, roli w świecie. Bardzo ważne jest, kim jest główny bohater, czym się zajmuje na co dzień, to określa całą grę, dlatego zdecydowaliśmy się na jedną postać, dość wyrazistą, z własną historią, znajomościami itp. Oczywiście od czasu rozpoczęcia gry to gracz decyduje kim stanie się jego bohater, ma przecież pełną swobodę działania, ale nie ma mowy o anonimowości bohatera, jest rozpoznawany, a nawet szanowany. Jakoś nie przekonują nas tytuły, w których przez pierwsze kilka godzin rozgrywki główny bohater jest poniżany i traktowany jak trędowaty i pewnie dlatego zdecydowaliśmy się na taki krok.

Bohater jest samotnikiem. Przyjaciele mogą nas wesprzeć na wiele sposobów, ale nigdy nie wyruszą z nami na wędrówkę. W zamian mamy wierzchowce, które nie są wyłącznie środkami transportu ale pełnoprawnymi towarzyszami w walce. Świetnie sprawdzają się zwłaszcza na otwartym terenie, czuć wtedy znaczną przewagę nad spieszonymi przeciwnikami.

Do czego przykładacie największą wagę? Rozbudowana fabuła, niespotykana grafika, ogromny świat gry, a może jakieś nowinki, o których do tej pory świat gier RPG nie słyszał?

Największą wagę przywiązujemy do spójności gry. Staramy się, aby wysokiej jakości oprawie audiowizualnej towarzyszyła wciągająca fabuła i swoboda charakterystyczna dla gier fabularnych ostatniej generacji. Stawiamy na gracza, jego własny styl rozwiązywania problemów. Każda misja ma określone cele, które można osiągnąć korzystając z obszernego arsenału akcji i zdolności. Świat Two Worlds żyje własnym życiem, skomplikowane AI zarządza zachowaniem całych grup NPC dając w rezultacie dość realistyczny efekt reakcji na działania gracza. Pewne sytuacje powodują wręcz nieodwracalne zmiany w świecie i to na bardzo dużą skalę. Ostatecznie o to właśnie chodzi, aby gracz miał poczucie wpływu. Na koniec warto dodać, iż Two Worlds posiada rozbudowany tryb multiplayer, który w sposób znaczący przedłuża czas zabawy.

Tworząc grę z gatunku cRPG nie da się uniknąć porównań do Obliviona. Jak w świetle tej gry, która przecież zbiera świetne oceny, widzicie swój produkt? Czym chcecie się odróżnić od produktu firmy Bethesda?

Oblivion to potężny tytuł, oferujący naprawdę bardzo wiele różnorodnej zabawy. Two Worlds celuje w trochę inny typ rozgrywki, bardziej skondensowany, skupiony wokół fabuły i bohatera. Jeśli już musimy się porównywać, to bez najmniejszych wątpliwości Two Worlds wygląda po prostu dużo lepiej, szczególnie jeśli chodzi o tereny otwarte. Ponadto staramy się stworzyć nieco bardziej absorbującą historie główną, z ciekawymi postaciami i zwrotami akcji. Walka również nie przypomina niczego, co znamy z Obliviona. Na pewno jest to tytuł inny, trudno powiedzieć lepszy czy gorszy, po prostu oferujący coś innego.

W chwili obecnej w naszym kraju powstaje też inna epicka opowieść, czyli Wiedźmin. Czy to dla Was główny konkurent?

Nie konkurujemy z Wiedźminem. Two Worlds jest zapowiedziane na październik 2006, Wiedźmin na 2007. Choćby z tego powodu nie ma mowy o konkurencji. Poza tym w sytuacji, gdy na rynku jest naprawdę znikoma ilość nowych RPG'ów, każdy solidny tytuł ma spore szanse na sukces.

Zamierzacie zrobić z Two Worlds sagę na miarę Elder Scrolls, czy może jest to tylko jednorazowa przygoda z RPG?

Przewidujemy sagę. Wszystkie decyzje dotyczące kontynuacji zostaną podjęte oczywiście po wstępnym oszacowaniu sukcesu tytułu, to standardowa procedura. Już teraz jednak planujemy całość w taki sposób, aby można było w sposób naturalny kontynuować rozpoczętą przygodę w świecie Two Worlds.

Na jakim etapie prac nad grą się obecnie znajdujecie i kiedy macie zamiar ją wydać?

Two Worlds jest przewidziany na Październik 2006 i jak na razie nic nie wskazuje, aby ten termin miał ulec zmianie.

Jak wygląda sprawa z soundtrackiem do gry? Kwestia muzyki w tego typu grach jest szczególnie istotna, czy więc stawiacie na kogoś nowego, czy może będzie to ktoś znany z dotychczasowej pracy dla Reality Pump?

Reality Pump od dłuższego już czasu współpracuje z panem Faltermayerem (Hollywood Sound Studio). Jesteśmy z tej współpracy bardzo zadowoleni. Biorąc pod uwagę jego osiągnięcia [napisał muzykę m.in. do filmów Top Gun i Gliniarz z Beverly Hills – dop. Veeroos], powierzenie opracowania warstwy muzycznej prowadzonemu przez niego studiu było wręcz oczywiste.

Dziękujemy bardzo za udzielenie wywiadu i na zakończenie pragniemy zadać jeszcze jedno krótkie pytanie: Czy będziecie czytać MGS'a ?

Oczywiście!

rozmowę przeprowadził Rosic

Spellforce 2: Shadow Wars

Czarownik, czarownik, zepsuć mi się pad.

Skoro się popsuł muszę wrócić do myszki i klawiatury. W tym miejscu był bardzo ładny wstęp opisujący moje perypetie z pisaniem tego tekstu. Niestety, cięcia budżetowe sprawiły, że zabrano mi miejsce, więc musimy od razu przejść do rzeczy. Temat: demo Spellforce 2.

Spellforce: Zakon Świtu (oraz dodatki Cień Feniksa i Oddech zimy) to dość ciekawe połączenie formuły strategii czasu rzeczywistego i cRPG. W większości takich połączeń jest to RTS z dodanymi statystykami i możliwością rozwoju jednostek. Natomiast Spellforce obydwa te elementy traktuje na równi. Z jednej strony mieliśmy wioskę, która służyła do produkcji nowych jednostek, a z drugiej naszych bohaterów wykonujących różne zadania, mają rozbudowany system rozwoju umiejętności i spory plecak na przedmioty. Autorzy nazwali swoją grę RPS –Role Playing Startegy.

Spellforce 2: Shadow Wars zaczyna się podobnie jak poprzednik, od stworzenia postaci. System kontroli postaci i kamerą jest bardzo intuicyjny. Zgrabnie połączono opcje kontroli bohatera w trybie RPG (ekwipunek, umiejętności, zadania) z menu typowego RTSa (budynki, surowce, podręczna mapka itd.).

Mój biedny komputerek

Czytając informacje o drugiej części Spellforce byłem mocno zaniepokojony wymaganiami. Gdy zasysałem demo i zobaczyłem, że zalecana konfiguracja zaczyna się od „Intel Pentium D 3.0 GHz or AMD Athlon 64 4000+ or higher" byłem delikatnie mówiąc w szoku. Dalej nie było lepiej. Następowały po sobie złowrogie napisy – 1GB RAM oraz Geforce 6800 lub Radeon X850 na pokładzie. Panowie, co to ma być? Drugi Oblivion? Jednak nie bójcie się, bez problemów odpaliłem grę na Sempronie 2200+, 512MB RAM oraz Geforcie 4200Ti. Patrząc na wymagania, sprzęt daleko poza nawet minimalną konfiguracją. I co się okazało? Gra śmiga aż miło. Może nie ma wszystkich wodotrysków włączonych czy kosmicznej rozdzielczości, ale zgrzytów niewiele.

Po uruchomieniu dema mamy do wyboru dwie możliwości gry – albo rozpoczynamy kampanię, gdzie prowadzimy naszą postać „od zera" lub włączamy dodatkową mapę, gdzie jest gotowy odpowiednio wypasiony bohater oraz drużyna. Jest to dobre rozwiązanie, gdyż możemy zobaczyć bardziej zaawansowane umiejętności niż początkowe. Mój wybór padł na kampanię.

Obawy o jakość grania szybko rozwiała początkowa animacja wykonana na silniku gry. Działa bardzo płynnie, więc uspokojony zacząłem słuchać, co mają do powiedzenia dwie widoczne na ekranie postaci. Jedną jest Twój bohater, drugą jego (lub jej) „growy" brat. Gra jest w pełnym 3D, a więc mamy pewną swobodę w ustawieniu widoku. Ma on dwa główne tryby – RPG i RTS. W pierwszym z nich obserwujemy bohatera w pewnym oddaleniu zza jego pleców. Dodając do tego możliwość manualnego sterowania postacią (za pomocą kursorów lub WSADu) przydaje się w erpegowych momentach gry. Drugim trybem obserwacji mapy jest, jak można się domyślać, widok izometryczny, typowy dla większości RTSów.

Idziemy na ryby

Początek kampanii to budowanie drużyny z postaci, które napotkamy. Nie są one przypadkowe ale z góry przypisane przez scenariusz. Kilka ubitych stworów sprawiło, że mój bohater zyskał 2 poziom doświadczenia. Awansując rozdysponowujemy punkty umiejętność. Są dwa drzewka – walka i magia, więc możemy rozwijać się wszechstronnie lub stworzyć specjalistę w jednej z dziedzin. Umiejętności (razem z czarami) ma być ok. 100, a więc, jak na grę łączącą strategię z cRPG jest to dość imponująca liczba.

Drużyna, którą kierujemy składa się z dwóch typów postaci – postaci, którymi możemy kierować i ingerować w rozwój oraz towarzyszy, dołączający na jakiś czas, aby wykonać swoje zadanie. Moja wesoła kompania liczyła już 3 postacie (dołączyła kobieta-mag), co od tej pory stanowiło podstawy do dalszego działania. Udaliśmy się na pomoc wiosce, atakowanej przez Mroczne Elfy. Tutaj rozpoczęła się część erteesowa gry. Postawiłem kilka budynków i wyprodukowałem małą armię rycerzy i łuczników. Z taką siłą mogłem już poradzić wrogim siłom. Sterowanie armią jest bardzo wygodne. Grupowanie i wybór celu zostały tak rozwiązane, że nie ma chaosu na polu bitwy. Możemy np. jednym przyciskiem rozkazać atakowanie najmocniejszej czy najbliższej jednostki. Bardzo przydatne, zwłaszcza dla jednostek atakujących z dystansu.

Pierwsza walka nie była trudna. Przeciwnicy stanowili raczej mięso armatnie i ze stratą jednego rycerza (który po prostu zgubił się w lesie, ofiara) wyruszyłem, aby dowiedzieć się, co czynić dalej. Informatorem był... smok, który beztrosko leżał na szczycie góry. W czasie dyskusji ze smoczym ziomkiem animacja poruszających się ust (lub paszczy przypadku smoka) trochę się rozjeżdżała z głosami lektorów, ale to detal. Po bohaterskich deklaracjach wyruszamy przez portal walczyć z mrocznymi siłami...

Siedzimy czekamy, będzie dobrze

Spellforce 2: Shadow Wars to 3 strony konfliktu (Pakt, Klanu i Królestwo) oraz 9 ras, takich jak np. krasnoludy, elfy, trole czy ludzie. Każda ze stron konfliktu ma po 12 całkowicie różnych jednostek wśród, których znajdziemy także kawalerię czy „lotnictwo". Każda z nich będzie posiadać unikalne zdolności np. kamuflaż. W czasie walk trafimy także na inne niż 9 wspomnianych ras, więc nie zdziwcie się widokiem nieumarłych na polu bitwy. Graficznie gra prezentuje się wyśmienicie – animacja czy efekty robią wrażenie. Będzie to na pewno jeden z najładniejszych erteesów, w jakie graliście. Inna sprawa to wymagania, ale o nich już wspominałem. Dodanie do gry sporej ilości elementów przypisanych dla gier cRPG na pewno sprawi, że grono odbiorców nie zamknie się wyłącznie na fanach strategii czasu rzeczywistego. Obcowanie tylko z demem pozwala z ogromną pewnością, że Spellforce 2: Shadow Wars będzie wyśmienitą grą.

Gregorious

WSTĘPNA OCENA: 8

PRODUCENT: Nival Interactive
DYSTRYBUTOR PL: CD Projekt
WYDAWCA: Ubisoft
PLATFORMA: PC

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Najlepsze, co dostaliśmy z Rosji od czas w Smirnoffa!

Worth Fighting For

Szczerze mówiąc to nie pamiętam gry, której dema oczekiwano z takim niepokojem i niecierpliwością. W wyniku nieudanej bety po sieci przetoczyła się fala protestów domagających się opóźnienia premiery na rzecz dopracowania jakości (słynna akcja „Save Heroes!"), sam z równym niepokojem odpaliłem wersję 0.9 najnowszych Heroesów. W zapowiedzi opieram się na angielskim demku, ponieważ w chwili, gdy to piszę, nie ma jeszcze polskiego odpowiednika (pełny dubbing). Ocenę polonizacji dostaniecie dopiero w recenzji pełnej wersji. Krótka instalacja i w końcu w pełni grywalna zapowiedź najnowszego dziecka Nival Interactive znalazła się na moim dysku.

Deal with the Devil

Już samo menu główne przypomina nam, że 3DO i New World Computing są historią. Nie ma tradycyjnych rysowanych ikonek, podziwiać możemy za to bardzo efektowną animację walki Priesta - jednostka miasta Haven, z jego piekielnym wrogiem – diabłem. Przy okazji jest to możliwość zaprezentowania pełnego trójwymiaru i graficznych możliwości silnika gry. Skoro o enginie mowa to muszę Was uspokoić – wysokie wymagania sprzętowe podane na stronie producenta nie do końca pokrywają się z rzeczywistością i HoM&M5 pójdzie nawet na teoretycznie słabszych maszynach (to a propos hardcore'owców, którzy z nowości tykają jedynie kontynuacje starych hitów). Gracze z większymi portfelami również będą zadowoleni – na przyzwoitym sprzęcie – Athlon64 3000+, GeForce 6600gt i 1024 ramu, przy rozdzielczości 1280x1024 i wysokich detalach śmiga przepięknie. Zwykle nie zaczyna się opisywać gier od tej strony, ale nowi „herosi" to przede wszystkim (w następnym akapicie wyjaśnię o co chodzi) nowa oprawa graficzna. Jest ona przepiękna – rosyjscy programiści stworzyli zupełnie nowy świat o nazwie Ashan na bazie poprzednich dwóch światów i wyszło im to nieźle. Wszystko nadal wygląda „po staremu" – od razu poznamy budynki typu Water Wheel (młyn wodny) czy Fountain of Fortune (to ta fontanna zwiększająca szczęście), niektóre zmieniły design (głównie kopalnie), a nowe-stare miasta to powrót do tradycji z trzeciej części. Mapa przygód to także przeniesienie „trójki" w trzeci wymiar. Nie pseudo-3D z HoM&M4, tylko pełnoprawne 'trzyde' z wszystkim i jego możliwościami – dowolnym obracaniem kamery pod kątem 360 stopni i sporymi przybliżeniami. Wrażenie jest niesamowite – począwszy od perspektywy „z lotu ptaka" do przybliżeń, na których widać pojedyncze kamienie na drodze czy gałęzie drzew. O takich szczegółach jak na przykład zostawianie śladu przez oddziały czy falujących na wietrze drzewach sami musicie się przekonać! Tak też stworzone są cut-scenki które oglądamy w czasie trwania misji – bardzo przypomina to Warcrafta 3 i jest to, rzecz jasna, rozwiązanie w swojej klasie doskonałe. Co innego wierzyć we wszystko „na słowo" i czytać ramki z tekstami wyświetlanymi w Heroes3, a co innego zobaczyć wszystko na własne oczy. Oczywiście pierwsza opcja ma swoich zwolenników (w tym mnie, nadawało to klimat i uwydatniało fabularną część gry), ale co poradzić – tak w dzisiejszych czasach być musi. Dwa miasta, które mamy okazje poznać, to „stare dobre czasy" w nowym wydaniu. Gdy pierwszy raz zobaczyłem Haven, przed oczyma stanął mi Castle i przypomniały się czasy, gdy pierwszy raz grałem w pożyczone od kuzyna HoM&M3. Wszystkie budynki – Mage Guild, Altar of Heaven czy choćby Monastery są wzorowane na klasycznym poprzedniku i... muszę się powtarzać – wyglądają doskonale. Zamek z jednostkami piekielnymi jest również ciekawy, ale tu postawiono na innowacyjność – dużo kolumn i ogólna gotyckość, a całościowo podobne jest to do Disciples 2. To właśnie wpływ tych dwóch klasyków – Warcraft 3 i Disciples 2 jest w moim odczuciu najbardziej zauważalny. Z pierwszej zaczerpnięto ogólny pomysł na oprawę graficzną, z drugiej kilka rozwiązań. Wynik? Zaczyna mi już brakować synonimów – wyśmienity. Muzyka również pasuje – nie nuży się i dobrze wpisuje do klimatu. Kolejny plus na koncie Nival Interactive.

Demonizer

Przejdźmy do tego, czego oczekiwało wielu z was – zmiany w rozgrywce. Kolejne deja vu, ale bardzo pozytywne. Przypomina ono... tak, zgadliście – przypomina Heroes3 i wszystko co się z tym wiąże. Jest „kolekcjonerski rozwój miasta" – nie wybieramy, które budynki i które jednostki chcemy mieć – możemy zbudować wszystko, co zostało przewidziane, o ile starczy nam na to pieniędzy. Znacznie zwiększyło to też ilość jednostek w każdym mieście. Siedem jednostek razy dwa (każda ma możliwość ulepszania, hell yeah!) to czternaście przepięknie wykonanych figurek dla każdej metropolii. Nie muszę wspominać chyba, że każda jest wykonana niezwykle szczegółowo, ma swój „styl poruszania" i inaczej reaguje na ciosy? Miast mamy do wyboru sześć – Academy, Dungeon, Haven, Inferno, Nekropoli, Sylvan – nie tak znowu dużo, ale pamiętając Heroes4 jestem bardziej niż zadowolony. Fakt oddzielenia miast „piekła" i „nekropolii" również cieszy, bo co niby taki diabeł miał wspólnego z zombiakiem.... Idąc za modą Dungeons&Dragons znajdziemy też... Mroczne Elfy. Zostawię to litościwie bez komentarza. Oprócz tego cotygodniowy przydział jednostek do rekrutacji, niewalczący bezpośrednio bohater, bardziej strategiczne bitwy (nie ma heksów, ale kratki też dają radę), jednostki poruszające się po mapie przygód wyłącznie z bohaterem, nieporuszające się między turami jednostki neutralne... Miodzio! W demie dostaliśmy dwie misje – piąta kampanii Haven, w której klasycznie podbijamy mapę i pierwsza demonów, która jest ciekawym odstępstwem od kanonu HoM&M. Mając minimalną armię musimy prześlizgiwać się między silniejszymi oddziałami przeciwnika używając budynków Sanctuary, w których nie może on nam nic zrobić. Poza tym jedna osobna mapa dla demonów i sieciowy tryb „Duel" (należy wpierw zarejestrować się na stronie Ubisoftu).

Judas Rising

Heroes of Migot&Magic V będzie hitem – jestem w stanie stwierdzić to z całkowitą pewnością. Jeżeli rosyjscy programiści tak samo dobrze zrobią resztę zamków, jednostek i plansz, a także nie popełnią żadnej gafy porównywalnej z brakiem multiplayera w Heroes4, to dostaniemy nowego króla strategii turowych. Polski dystrybutor przewidział kilka edycji, wszystkie bogate w dodatki. Polonizacja to – niestety – pełny dubbing z udziałem znanych aktorów – Linda, Zborowski, Olbrychski i Foremniak. Szkoda, że nie przewidziano edycji kinowej, bo za angielski oryginał przychodzi zapłacić dwa razy więcej, co dla przeciętnego gracza jest niestety nie do przełknięcia. Jeśli wam to nie przeszkadza, to od razu po premierze idźcie do sklepu i kupcie Heroes 5 – zasługuje na te pieniądze. Jeśli chcecie sprawdzić jakość polonizacji, to w chwili, gdy czytacie ten tekst, powinno być już dostępne polskie demo. Naostrzcie miecze, wypolerujcie zbroje i przyszykujcie księgę czarów – szykuje się kilka kolejnych miesięcy dobrej zabawy w świecie Might&Magic.

Sir Saszłyk

WSTĘPNA OCENA: 9

KONKURS

Redakcja MGS wraz z dystrybutorem gry Heroes Of Might And Magic V, firmą CD-Projekt, zaprasza do konkursu, w kt rym jako jedni z pierwszych w kraju wygrać możecie 5 egzemplarzy tej gry. Wystarczy odpowiedzieć na 3 niezbyt trudne pytania, wysłać je do końca maja mailem na adres redakcja@mgsonline.pl, a być może Heroes'i trafią właśnie do Ciebie!

1. Ile armii i jednostek będzie można poprowadzić do boju?
2. Jakie gwiazdy polskiego show-business'u wzięły udział w lokalizacji gry? Wymień trzy z nich.
3. Jaką nazwę nosi silnik gry?

Na odpowiedzi czekamy do 1 czerwca!

www.mightandmagic.com

Utopia City

Skutki zbytniego zagłębienia się w wirtualną rzeczywistość mogą czasami być opłakane...

Przekonać się o tym mogli mieszkańcy miasteczka Postville, kiedy w 2091 roku wszyscy otrzymali możliwość stworzenia swojego wymarzonego świata w cyberprzestrzeni, okupując to jedynie utratą prywatności. Bowiem od momentu, gdy ktoś stawał się częścia tytułowego miasteczka Utopia, kontrolę nad nim przejmował superkomputer Mastermind, dzięki czemu mógł wnikać w głąb ich myśli, emocji i odczuć. Wszystko byłoby świetnie, gdyby nie fakt, że mieszkańcom tak spodobało się ich nowe życie, iż nie mieli ochoty wracać do realnej rzeczywistości, skutkiem czego zaczynała ona po prostu zanikać i umierać. Władze postanowiły więc stworzyć specjalną grupę żołnierzy, zwanych Removerami, których wysłano do Utopii celem zniszczenia Masterminda i przywrócenia mieszkańców „realowi". Coś jednak poszło nie tak, dzielni Removerzy nigdy ze swojej misji nie wrócili, więc została już tylko jedna deska ratunku – gracz. Jak zwykle w tego typu przypadkach zostaniemy wysłani na ratunek poprzednikom, a także by sprawdzić, co tu się tak naprawdę dzieje i zrobić ostateczny porządek z Mastermindem.

Wirtualnie (nie)realnie

To, co pokazuje nam demo zapowiada się, szczerze mówiąc, średnio interesująco. Misja polega na znalezieniu pewnego artefaktu w korytarzach banku Utopii. Arsenał, jakim możemy się posłużyć, jest nie dość, że wąski – 5 rodzajów broni, czyli tyle samo, ile ma być w pełnej wersji, to w dodatku dobrze gra się może jedną czy dwoma z nich. Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, nie ma raczej specjalnie czym się zachwycać, dźwięk brzmi poprawnie, muzyka z głównego menu nawet potrafi zwrócić uwagę, ale tylko na chwilę, a grafika prezentuje się jak na dzisiejsze standardy dość archaicznie, szczególnie modele postaci. Co ciekawe, kiedy pojawi ich się zbyt wiele na raz – właściwie to wystarczą już dwie – gra zaczyna zwalniać. Przynajmniej ich rozwalaniu towarzyszy ciekawy efekt „rozsypywania" się na malutkie, „matrixowate" cząsteczki, ale za to musimy się pogodzić z brakiem krwi – w końcu to nie prawdziwi ludzie, a ich elektroniczne alter ega. Fajną sprawą jest, że na każde nasze posunięcie Utopia reaguje adekwatnie do niego, tzn. jeśli kogoś zabijemy, staniemy się wrogim elementem, co symbolizuje czerwona ikonka na HUD-zie, to samo w przypadku, gdy strażnicy zauważą nas z wyciągniętą bronią. Autorzy obiecują, że gra ma mieć pewne elementy RPG, ale, jak na razie, nie zauważyłem nic w tym guście, poza dysponowaniem energii (po „usuniętych" Utopijczykach) na odnawianie naszego zdrowia i ilości amunicji do broni, chociaż to element nie stricte RPGowy.

Marzenia o utopii...

Patrząc na wersję demo mam wątpliwości czy jest na co czekać. Oryginalny pomysł elektronicznego równoległego świata, sam w sobie dość ciekawy (poza tym to dobry argument na tych wszystkich, którzy w strzelankach widzą tylko krew i zabijanie – tutaj strzelanie do kogoś to forma pomagania mu), ale potem fabuła sprowadza się do oklepanego miliard+n razy schematu gracza-bohatera i ostatniej szansy na ocalenie świata. Oprawą gra również póki co zdaje się nie wyróżniać, że o grywalności nie wspomnę. Nawet głośno zapowiadanych elementów RPG nie widać tu jakoś za bardzo. Oczywiście, żadnej gry nie należy z góry przekreślać w fazie produkcji (wyjątkiem potwierdzającym regułę może być tu tylko DNF) ale, póki co, moją przewidywaną ocenę dla tej gry widać poniżej.

Emill

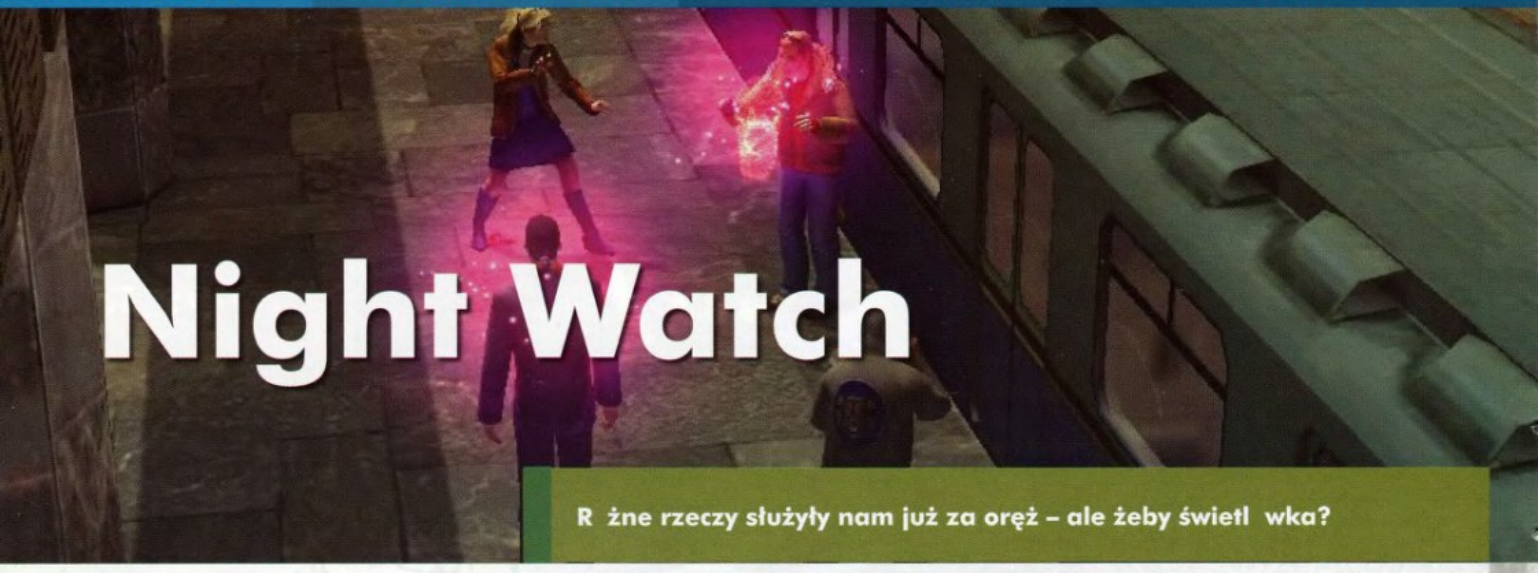
WSTĘPNA OCENA 5

www.utopiareal.com/city/home

GILDIA.PL
Sprawdź dlaczego czyta nas Chuck Norris. Zawsze...

Gildia Gier KOMPUTEROWYCH
www.gry.gildia.pl

PRODUCENT: Nival Interactive
DYSTRYBUTOR PL: Techland
WYDAWCA: Noviy Disk
PLATFORMA: PC



Night Watch

R żne rzeczy służyły nam już za oręż – ale żeby świetl wka?

Dlaczego ja zawsze muszę się w coś wpakować? Miała być cicha, spokojna robota, ot, usunięcie z tego świata pewnej babeczki – co prawda nie wiem ani kim ona jest, ani komu i czym tak podpadła, że postanowił się jej pozbyć, ale skoro klient płaci, to wymaga. Chociaż, z drugiej strony, całkiem ona sympatyczna, szkoda się jej pozbywać... Nie, nawet ja mam jakieś sumienie, dopóki się nie dowiem o co tu chodzi i dlaczego mam ją zabić, nie zrobię tego!

Bagnet na broń, latarka w dłoń!

No i dowiedziałbym się, gdyby nagle znikąd nie pojawiła się ta druga kobieta. Wróżka jakaś czy co? Nie dość, że spłoszyła mi klientów, to jeszcze zaczęła opowiadać jakieś bajeczki o dwóch grupach ludzi posiadających nadprzyrodzone zdolności. Ci, którzy właśnie uciekli, rzekomo należą do „Ciemnych" i to wcale nie przez iloraz inteligencji. „Ciemni" od dawna prowadzą podobno jakąś wojnę z „Jasnymi", do których należy pewna wróżka... i, co ciekawsze, podobno także ja! Jednak gdyby mi nie przeszkodziła w wykonaniu tego zlecenia i pociągnąłbym za spust, stanąłbym po ich stronie! Ciekawie zapowiada się ta noc... Jeśli wydawało Wam się, że na tym powinny zakończyć się moje przeżycia – mylicie się. Moja nowa znajoma, która jak się wkrótce okazało ma na imię Olga powiedziała mi, że odtąd będę pomagał „Jasnym" w walce, ale wcześniej powinienem sobie wybrać jedną z trzech klas postaci, w jaką przyjdzie mi się wcielić w tej wojnie. Do wyboru były: mag, mag bitewny, wykorzystujący w walce różne znalezione przedmioty oraz mag, zdolny do transformacji w dzikie zwierzę – od teraz Tygrys nie będzie jedynie przydomkiem Michalczewskiego.

W starciach toczonych w turach, mają mi pomóc nie tylko magi-czne zdolności, ale również całkiem trywialne przedmioty codziennego użytku, takie jak patka czy nawet latarka albo świetlówka. Okazuje się bowiem, że „Ciemni" są niezwykle wrażliwi na światło, jego promień powoduje u większości z nich solidne obrażenia. Zapowiada się kilka bardzo interesujących dni, a może nawet tygodni. Mam nadzieję, że szybko awansuję z tego najniższego, 7 poziomu doświadczenia na najwyższy...

„Englishman in Moscow..."

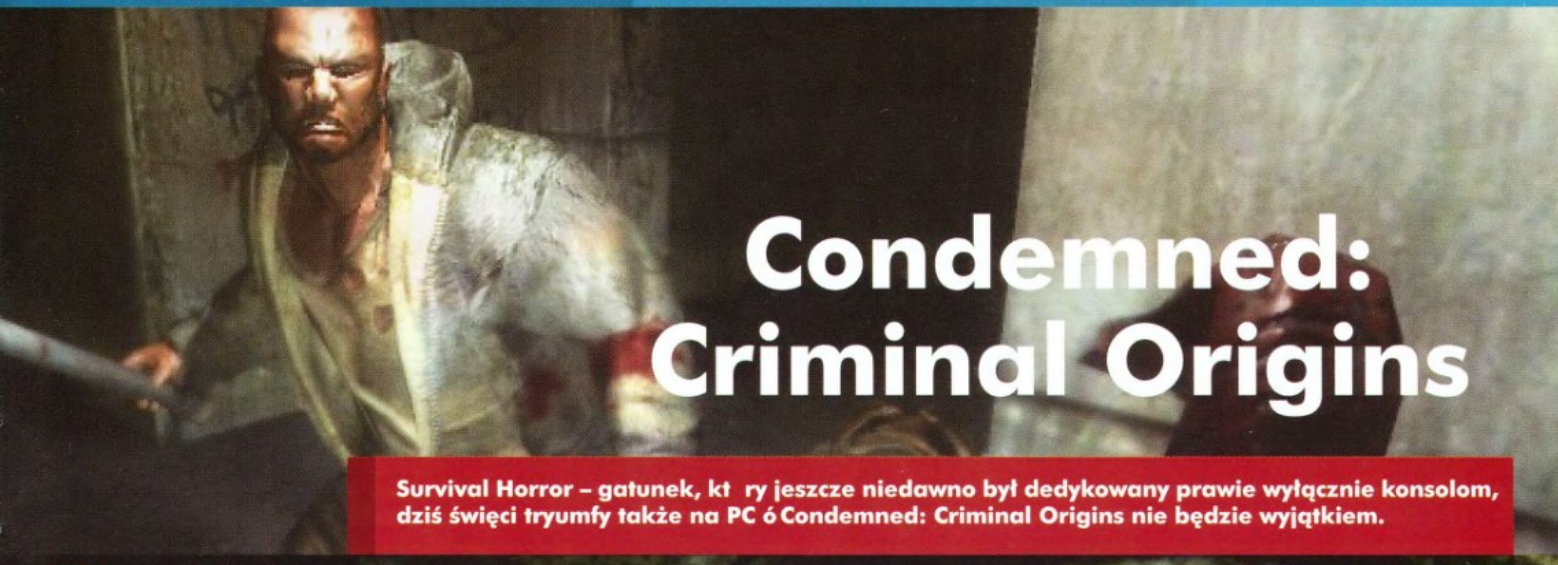
Jasne, przygoda przygodą, ale nie wszystko jest takie różowe, jak mogłoby się wydawać. Parę spraw wzbudziło w zasadzie moją podejrzliwość co do całej sytuacji – niech mi bowiem ktoś wytłumaczy, dlaczego Olga mówiąc o odwiecznej wojnie, jaką prowadzą obie frakcje, brzmiała jak spikerka telewizyjnych wiadomości, opowiadająca o kolejnym wybryku partii rządzącej? Tłumaczyć to można chyba tylko tym, że i w jednym, i drugim przypadku panie są tym wszystkim znudzone. Ale faktu, że spotkany na stacji metra rosyjski milicjant (bo przecież jesteśmy w Moskwie... Przynajmniej tak sugerowałyby okoliczne neony i napisy), rozmawiał ze mną nienaganną brytyjską angielszczyzną, w dodatku nazywając siebie policjantem, już nie umiem logicznie wyjaśnić.

Tak poza tym to powiem Wam, że Moskwa jest nawet ładnym miastem, tylko czasem poruszając się przez nie ma się wrażenie zwolnionego lub wręcz szarpiącego przesuwania się krajobrazów – może troche za bardzo spoufaliłem się z tubylcami, trzeba było nie pić tyle tej wódki... Cóż, tak czy owak, przygoda zapowiada się bardzo interesująco, jak będzie naprawdę opowiem Wam jak wrócę w czerwcu – o ile w ogóle tę całą historię przeżyję i nie wyczerpią mi się baterie w latarce. A tymczasem idę kupić dodatkowy komplet.

Emill

wstępna ocena: 7,5

www.nival.com/nightwatch_ru



Condemned: Criminal Origins

Survival Horror – gatunek, kt ry jeszcze niedawno był dedykowany prawie wyłącznie konsolom, dziś święci tryumfy także na PC ó Condemned: Criminal Origins nie będzie wyjątkiem.

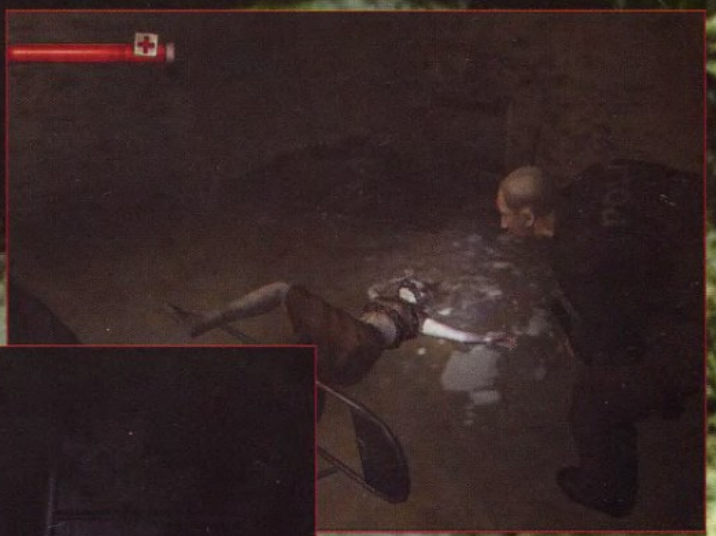
W Condemned: Criminal Origins szczęśliwi posiadacze Xboxa 360 mogą grać już od listopada zeszłego roku, jak wiadomo jeśli idzie o konwersje, to na wersję PC niekiedy trzeba trochę poczekać – nie inaczej jest też w tym przypadku. Gracze w Polsce będą mogli dzięki firmie CD Projekt zagrać w to dzieło ludzi z Monolith Productions w okolicach maja, ale już dziś mamy możliwość sprawdzenia swych sił w demie, które można ściągnąć z oficjalnej strony gry.

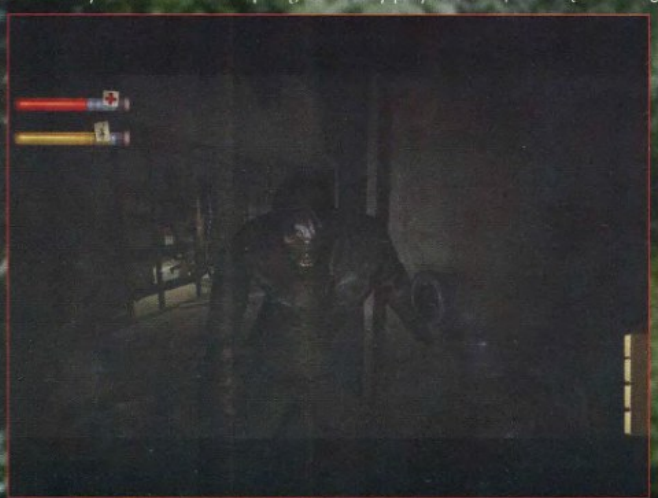
Kolekcjoner kości

Gra opowiada historię agenta FBI Ethana Thomasa, który ma zinfiltrować środowisko przestępcze obrzeży jednej z amerykańskich metropolii w celu odnalezienia seryjnego mordercy, który z chirurgiczną precyzją wybiera kolejne ofiary i morduje je w mniej lub bardziej wyrafinowany sposób, a na miejscu zbrodni pozostawia swój charakterystyczny podpis - kuktę. W drodze do rozwikłania zagadki spotkamy się niejednokrotnie z różnymi ciemnymi typami, głównie narkomanami, drobnymi złodziejaszkami, mordercami i całą resztą przestępczej „śmietanki" - co ciekawe, przeciwnicy, którzy staną nam na drodze, nie zawsze interesują się tylko i wyłącznie nami, ich sztuczna inteligencja nakazuje nie tylko atakowanie postaci sterowanej przez gracza, ale także siebie nawzajem – tworzy to niepowtarzalny klimat przedmieść, gdzie każdy dla każdego jest wrogiem, a przyjaciół ma się na cmentarzu.

Siedem

Demo oferowane przez developerów zawiera coś, co można nazwać pierwszym rozdziałem opowieści. Poznajemy tu naszego bohatera, a także metody pracy federalnych. Już na samym początku udajemy się na miejsce zbrodni, gdzie odkrywamy młodą kobietę leżącą na ziemi – mimo niskiej ilości detali, w jakiej przyszło mi się mierzyć z demem, wyglądała ona prawie jak żywa – choć może to niezbyt fortunne określenie, bo w końcu mieliśmy do czynienia z denatką. W tym momencie odzywa się nasza komórka, którą bohater automatycznie odbiera. Telefon jest od naszej przełożonej, która zleca nam przeprowadzenie dochodzenia. Przy poszukiwaniu konkretnych dowodów okazuje się, że nosimy przy sobie niemałe laboratorium kryminalistyczne – o czym informuje nas także ona. Automatyczny dobór odpowiedniego sprzętu służącego do poszukiwania śladów i już możemy zacząć działanie – co ciekawe, sprzęt, którym przyjdzie nam się posługiwać w grze jest rzeczywiście używany przez FBI w Stanach – jednak jakoś nie chce mi się w to wierzyć. Tak więc po oględzinach naszej denatki, kukły oraz po cutscence przystępujemy do ciekawszej części rozgrywki – w końcu zaczniemy tropić przestępcę, który nie omieszkał nam tego utrudnić wyłączając prąd w całym budynku – tak więc pozostajemy sami z latarką oraz nieodzownym pistoletem i wyruszamy na zwiad. Rozległe pomieszczenia tej rudery pełne są wszelkiego rodzaju elementu, który w celu dobrania nam się do skóry używa wszelakich rodzajów oręża – począwszy od deski nabitej gwoździami, poprzez rury, osłony kabli, a na pistoletach skończywszy – cały ten arsenał może być używany także przez nas, bo w końcu amunicja kiedyś się kończy, a nie można przecież pozostać bezbronnym. Co ciekawe i w sumie bardzo realne, każda z używanych broni palnych ma dwa tryby – lecz nie jest to, jak w przypadku standardowych strzelanek, na przykład ciągła seria plazmy i kule plazmy – ale tryb strzelania i tryb walki wręcz – tak właśnie każdą bronią można naszemu przeciwnikowi przylutować w łeb kolbą. Choć i nie na tym kończy się nasz „arsenał", obdarzeni jesteśmy także zestawem ataków – nóg i pięści będziemy używali równie często jak rur, pistoletów i toporów strażackich. Już w samym demie będziemy mogli strzelać z: pistoletu policyjnego, rewolweru, a nawet dwururki, a z „broni białej" do dyspozycji dostaniemy długą i krótką rurkę, deskę nabijaną dwoma i czterema gwoździami, kable elektryczne oraz wspaniałą siekierę strażacką, dzięki której pokonamy niejedne drzwi. Ciekawie został także rozwiązany fakt „statystyk" broni – gdy trzymamy ją w ręce, a mamy możliwość podniesienia innej, pokazuje się okienko, w którym widzimy cztery podstawowe parametry oraz ich stosunek do trzymanej obecnie broni (+, -, =), są to: obrażenia, celność, szybkość, a także możliwość zablokowania ataku przeciwnika.





Krzyk

Oprawa audio-wideo – ooo tak, tutaj możemy wyskoczyć z butów – bo w końcu fotorealistyczna grafika oraz budujące napięcie dźwięki wydobywające się z naszych głośników świetnie wręcz wpływają na klimat i grywalność - Condemned mimo swych minimalnych wymagań, które są określone na poziomie P4 2GHz, 512 RAMu oraz karcie graficznej kompatybilnej z DX9.0c, działa ładnie, a co ciekawsze, mimo niskich ustawień wygląda i tak bardzo dobrze, w końcu za działanie odpowiada HAVOK 3 – kolejna wersja silnika fizycznego, który był wykorzystywany w takich grach jak F.E.A.R. czy Half Life 2, sprawia naprawdę dobre wrażenie.

SAW

Podsumowując, warto już dziś odkładać pieniądze, aby w maju zacząć cieszyć się bardzo dobrą grą, stworzoną przez znakomity team z Monolith Productions. Nie pożałujemy, gdyż nie będzie to kolejna odmóżdżająca rozrywka, ale raj dla naszych szarych komórek – choć może nie polecałbym tej gry ludziom o słabych nerwach, gdyż jak wiadomo, ten gatunek to nie przelewki. Jeśli demo jest mroczne i z lekka przerażające, to pełna wersja wpompuje w nasze żyły niejedną szklankę adrenaliny. Polecam!

RioT

WSTĘPNA OCENA 8.5

www.condemnedgame.com

PRODUCENT: Red Studio
DYSTRYBUTOR PL: CD Projekt
WYDAWCA: CD Projekt
PLATFORMA: PC

Wiedźmin

Gdyby nie Andrzej Sapkowski, nie było by postaci Wiedźmina, gdyby nie fascynacja postacią Wiedźmina, nie powstawałaby prawdopodobnie gra Wiedźmin.

Czymże będzie Wiedźmin? – grą RPG ze światem wielkości mniej więcej tego, który mieliśmy możliwość zwiedzenia w grze Gothic z tym, że dużą część świata będzie zajmowała Wyzima – stolica Temerii, w której to będzie się toczyła akcja gry. Bohaterem, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, nie będzie jakiś tam wiedźmin – będzie to sam Geralt z Rivii, prócz niego w czasie rozgrywki spotkamy także kilka postaci znanych z kart cyklu o wiedźminie. Oczywiście autorzy gry nie ograniczyli się tylko do postaci znanych z serii wiedźmińskiej, dodano mnóstwo nowych NPC-ów, a także zwykłych mieszkańców Temerii, którzy będą się zajmowali wieloma różnymi sprawami. Oczywiście nie samymi dobrymi postaciami świat jest zapełniony, rzec by można, że większość stworzeń, które nasz bohater napotka na swej drodze, nie będzie pozytywnie do nas nastawiona i nie będzie to zależało, jak w wypadku NPC-ów, od reputacji, jaką sobie wyrobimy (reputacja będzie jednym z ważniejszych elementów gry). Mianowicie w trakcie przemierzania bezkresnych (no, może nie do końca) połaci terenu, przyjdzie nam się niejednokrotnie mierzyć z wszelakiego rodzaju potworami – niestety, jak dotychczas autorzy nie uchylili przed nami rąbka tajemnicy, ile tychże gatunków będzie. Dla zapewnienia jeszcze większej grywalności zastosowany zostanie system dnia i nocy oraz losowo zmiennej aury.

Czas pogardy

Warto zwrócić uwagę na kilka spraw czysto technicznych. Po pierwsze silnik – Aurora, znana głównie za sprawą gry Neverwinter Nights i KotOR, a w zasadzie jej kolejna wersja wyposażona w zrobione za pomocą techniki Motion Caprure postacie sprawi, że wszyscy otaczający nas ludzie oraz wszelkie potwory będą zachowywały się realistycznie. Oczywiście nie otrzymamy kolejnego klonu NwN, gdyż wersja silnika, na którym pracują ludzie z Red Studio, została rozbudowana – zmieniony został widok, ulepszony silnik fizyczny (dzięki niemu będziemy mogli wyważać drzwi, niszczyć otaczające nas przedmioty oraz przesuwać je – na przykład za pomocą wiedźmińskiego znaku Aard.) i przekonstruowany system walki, któremu bliżej przyjrzymy się w dalszej części tekstu. Drugim ważnym składnikiem, ale często pomijanym w czasie opisywania gier, jest system zranień – w Wiedźminie będzie to Rag Doll, dzięki niemu zachowanie zranionych przez nas w czasie walki przeciwników zostanie realistycznie ukazane.

Znak Aard w pełnej krasie.

Chrzest ognia

Przejdźmy teraz do jednej z ważniejszych spraw, jaką jest mechanika zastosowana w grze. Jak przystało na grę cRPG nasz bohater będzie zdobywał doświadczenie – nie będzie on jednak mógł go „przekuć" na jakieś konkretne cechy, a na wykupywanie na przykład kolejnych ciosów do stylów walki (a w grze otrzymamy 3 style do wyboru) lub kolejnych poziomów znaków wiedźmińskich. System walki, innowacyjny – jak zapowiadają twórcy, będzie polegał na wykonywaniu kolejnych ciosów, które, gdy zostaną zadane w odpowiednim momencie, stworzą kombinację mogącą okazać się śmiertelną. Pokrótce o ekwipunku: dwa miecze, jeden srebrny na potwory, drugi zwykły na ludzi i inne stwory niewymagające srebra, oczywiście różnego rodzaju eliksiry wiedźmińskie, które, prócz efektów pozytywnych, będą zatruwały organizm naszego bohatera, tak więc trzeba je będzie stosować z umiarem, do tego lekka zbroja, pochodnia i to by było na tyle, jeśli chodzi o wyposażenie naszego herosa.

Tu uniknę, a tu wyprowadzę cios.

A Wy co robicie w komnacie Króla !?

Pada deszcz, pada deszcz...

Krew Elfów

Według tego, co już wiemy, gra będzie nieliniowa oraz możliwe zostanie jej ukończenie na 3 sposoby. Jednak zakończenie, jakie zobaczymy, nie będzie możliwe do wybrania pod sam koniec zabawy. Całe nasze postępowanie wpłynie na to, jak skończy się nasza historia, tak więc po ukończeniu gry – co jest przewidziane w czasie ok. 40-50 godzin, możemy odczuć niedosyt i chcieć przejść grę ponownie, zastanawiając się, które z naszych wyborów wpłynęły na to, jak potoczyła się rozgrywka.

Ostatnie życzenie

Czy będziemy mieli hit? Prawdopodobnie tak, jednak jak dotąd nie ustalono, kiedy gra zostanie wydana, bo prócz procesu tworzenia czeka jeszcze dość długi i żmudny proces nagrywania dialogów. Nie wiemy także, kto użyczy głosów bohaterom – jednak, jak zapowiadają na forum twórcy gry, będą to profesjonaliści. Jest jeszcze wiele innych pytań, na które nie znamy odpowiedzi, jednak dzięki bardzo rozbudowanej stronie oficjalnej gry mieszczącej się pod adresem www.thewitcher.com możemy być na bieżąco z postępem prac. Nie pozostaje więc nam nic innego, jak czekać.

RioT

www.thewitcher.com

O Red Studio

Powiązane z CD Projektem – jednym z największych dystrybutorów gier w naszym kraju, Red Studio powstało w 2003 roku. Zostało ono wyodrębnione z CDP właśnie w celu zajęcia się produkcją Wiedźmina. W skład tej grupy wchodzi wiele wybitnych osobistości polskiej branży gier. Między innymi twórcy takich gier, jak Gorky17, Rezerwowe Psy, Mortyr, osoby odpowiedzialne za lokalizację Warcrafta III i Diablo II, Twórca MUD-a Arkadia, dawni redaktorzy Magii i Miecza oraz PSX Extereme. W sumie 42 osoby, które są w pełni zaangażowane w pracę nad Wiedźminem. Wciąż jednak jest to mało i RS poszukuje kilku osób, które mogłyby się włączyć w tworzenie gry, są to między innymi programista sztucznej inteligencji, graficy 3D, rysownicy concept artów oraz game designer.

World of Warcraft: The Burning Crusade

Zabrakło już miejsca w świecie Warcrafta, ale Blizzard i tak go rozszerzy ... Nawet, gdyby miał szukać nowych teren w w piekle.

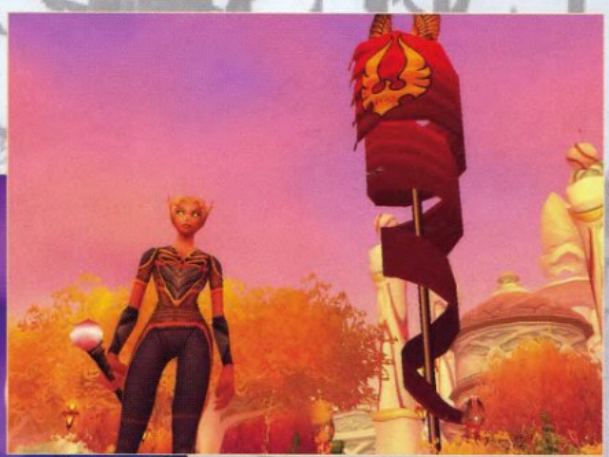
Ciężko uwierzyć, że czas, który upłynął od chwili, gdy gracze na całym świecie mogli po raz pierwszy zagrać w grę World of Warcraft można liczyć w latach. Ta osadzona w realiach legendarnej serii strategicznej gra dawała (i wciąż daje) możliwość spojrzenia na wykreowany przez programistów firmy Blizzard świat z punktu widzenia pojedynczego bohatera, czemu w dużej mierze zawdzięcza swoją popularność, która wciąż trwa, dzięki niekończącym się udoskonaleniom. Rozwijano już prawie wszystko, stopniowo dodając nowe questy, przedmioty czy lokacje, a raz nawet podniesiono maksymalny poziom doświadczenia o 10 ustanawiając maksimum na sześćdziesiątym. Tym niemniej były to tylko kosmetyczne poprawki i teraz w przygotowaniu znajduje się pełnoprawne rozszerzenie World o Warcraft: The Burning Crusade.

Jak wiadomo, realia podstawowej wersji zostały umieszczone zaraz po zakończeniu się konfliktu z The Frozen Throne, gdy wreszcie wytworzył się chwiejny pokój pomiędzy poszczególnymi rasami. Teraz, po upływie siedmiu lat od wydarzeń z gry strategicznej, ma się to zmienić. Podtytuł „Płonąca Krucjata" nawiązuje oczywiście do wielkiej armii demonów, zwanej Płonącym Legionem. Pomimo, iż planowana przezeń inwazja została powstrzymana, Legion nigdy nie stracił swojego zainteresowania światem zamieszkiwanym między innymi przez ludzi. Szczegóły nie zostały jak dotąd podane, ale wiadomo, że następna konfrontacja z piekielnymi istotami rozegra się na ich ziemi w Outlandzie.

Tak, zgadza się, do naszej dyspozycji zostanie oddany cały nowy kontynent! Pozostałości ojczyzny orków w niczym się nie zmieniły od czasu naszej poprzedniej wizyty w rozszerzeniu do Warcrafta III i są zamieszkałe przez prawdziwą menażerię potężnych istot. Wciąż żyją tam ci orkowie, którym jakimś cudem udało się przetrwać zagładę Dreanoru. Stałymi mieszkańcami są także istoty pochodzące prosto z otchłani oraz agenci Płonącego Legionu. Zapewne zainteresuje was, czy jakakolwiek istota mogłaby sprawować niepodzielną władzę w miejscu takim, jak to? Otóż taka postać wciąż istnieje. Jest nią Illidan, który najwyraźniej, pomimo potwornych ran, przetrwał walkę z Arthasem i zdołał powrócić do swego nowego królestwa, gdzie u jego boku stoją inni jemu podobni wygnańcy niemający innego domu.

W trakcie wojny nieumarli zaatakowali królestwo wysokich elfów, uśmiercając prawie 90% ich populacji. Ci, którym jakoś udało się przetrwać, musieli szukać nowego schronienia w Outlandzie. Aby uczcić pamięć po swych poległych ziomkach, nazwali się Krwawymi Elfami, którymi wreszcie będziemy mogli zagrać. Co ciekawe, nie po stronie sojusz – jak to zawsze miało miejsce – ale Hordy. Aby zapewnić sobie przetrwanie i nasycić swoje nieskończone pragnienie magii, elfy zwróciły się w kierunku demonicznych energii. Krok ten spowodował ich ostracyzm pośród swych dawnych sojuszników. W tej sytuacji pozostała tylko jedna frakcja gotowa udzielić im pomocy. Warte uwagi jest także miejsce, w którym rozpoczniemy rozgrywkę przedstawicielem owego ciemiężonego przez los ludu. Będzie to nie siedziba Illidana, ale nowo oddana do użytku północna część zniszczonego królestwa elfów, która najwyraźniej nie została tak do końca zniszczona. Jednocześnie pozostaje pewne pytanie. Kto będzie nowym dodatkiem dla sojuszu? Pytanie na razie bez odpowiedzi...

W dodatku przyjdzie nam przemierzyć wiele nowych lochów, spośród których dwa najciekawsze to Cytadela Hellfire, pełna demonicznych orków oraz wieża Karazhan, będąca niegdyś siedzibą, Medivha. To ostatnie ma być docelowo najbardziej wymagającym lochem w całej grze. Miejsce tylko dla najpotężniejszych herosów zamieszkałe przez istoty, których nie spotka się nigdzie indziej. Jak wiadomo, poszukiwacze przygód są skłonni penetrować zakazane podziemia tylko w sytuacji, gdy potencjalna nagroda przewyższa podejmowane ryzyko, dlatego oprócz gór złota czy innych legendarnych artefaktów, wisienką na torcie zostaną magiczne księgi samego Medivha. Warto również wspomnieć o oryginalnym sposobie dodania nowych pól bitewnych (battlegrounds), umożliwiającym wzięcie udziału w niektórych ze słynnych bitw, które odbywały się w przeszłości, za pomocą tzw jaskini czasu.



Zwiedzanie wspomnianych poprzednio terenów mogłoby się okazać stosunkowo trudne, gdyby nie ponowne zwiększenie maksymalnego poziomu doświadczenia do 70. Razem z rosnącym poziomem, nasza postać zyska niedostępne wcześniej talenty, zdolności oraz zaklęcia. Dodana zostanie także nowa, znana tylko z nazwy, specjalność – wytwarzanie klejnotów. Drugim równie enigmatycznym elementem są socketed items. Nawet sama nazwa nie jest do końca jasna, ale można zgadywać, że będzie to coś na wzór dodatkowych toreb zwiększających maksymalną ładowność naszych bohaterów. Innym ciekawym dodatkiem będą latające wydania wierzchowców dostępne tylko w Outlandzie. Można się zastanawiać, czy nie jest to bardziej wymóg praktyczny niż inwencja twórcza, jeżeli przypomnieć sobie, jak potrzaskane są szczątki ojczyzny orków. O wymaganiach sprzętowych na razie nie wiadomo nic.

Patrząc na całokształt to wychodzi naprawdę interesujące rozszerzenie już wspaniałego tytułu. Udoskonaleniu poddane zostanie chyba wszystko, o czym można pomyśleć. Osoby, które już miały możliwość zakosztowania smaku tej gry, na pewno będą chciały ujrzeć nowe, soczyste kąski, jakie są dla nich szykowane. Naprawdę dobrze wróży to „World of Warcraft" na przyszłość i każe przypuszczać, że jego pozycja, jako najpopularniejszego MMORPG-a, jeszcze długo nie zostanie zagrożona. **Kosynier**

www.worldofwarcraft.com

PRODUCENT: Flagship Studios
DYSTRYBUTOR PL: brak
WYDAWCA: Namco
PLATFORMA: PC

Hellgate: London

Diablo pomieszane z Serious Samem, kształtowane w kuźni mistrzów. Może być ciekawie.

Trwa walka pomiędzy siłami dobra i zła. Aniołowie, znani też jako Templariusze, prowadzą ciężką wojnę z demonami, za miejsce potyczek wybierając, jakżeby inaczej, naszą kochaną planetę. Po długich latach walk, szala zwycięstwa przechyla się w końcu na stronę armii zła. Hordy demonów otwierają gigantyczny portal wylewając się w dużej liczbie na ulice Londynu. Po pięciu latach okupacji wrogich sił, miasto wygląda gorzej niż po bombardowaniu. Pozostali przy życiu ludzie, razem z garstką Templariuszy chowają się w podziemnych kryjówkach wyczekując lepszego jutra. Żeby było ciekawiej, nie mamy pojęcia co dzieje się z resztą planety - przez te pięć lat do Londynu nie dochodzą żadne wieści z zewnątrz. O portalu, z którego nieprzerwanie wyłażą plugawe demony, nawet nie wspominam.

Taką fabułę zmajstrowali nam twórcy Diablo, którzy jakiś czas temu opuścili progi Blizzarda. Mogłoby się wydawać, że w dosyć ciężkich dla developerów czasach, dobrowolne zrezygnowanie z ciepłej posadki w znanym studiu jest, delikatnie mówiąc, niezbyt rozsądne. Jednak ekipa postawiła na ambicję – chłopaki postanowili wprowadzić w życie pomysły, których realizacja byłaby niemożliwa przy pracy pod banderą Blizzarda. Dla nas, Graczy, może to wyjść tylko na dobre.

Wbrew temu, co można wywnioskować na podstawie screenów, Hellgate: London będzie miało dużo wspólnych cech z serią Diablo. Co najważniejsze, gra bynajmniej nie odejdzie od hack-n-slash'owych klimatów. Flagship Studios (developer) pod postacią Hellgate: London szykuje nam bowiem pełnoprawnego cRPG'a, z całą masą walki, przedmiotów i zdobywaniem poziomów doświadczenia. Głównym novum jest tu widok FPP – koniec z izometrią! Tym razem stwory będziemy tępić przy pomocy dużej ilości broni, zarówno palnej, jak i białej. Gra zostanie wyważona tak, żeby korzystanie zarówno z wyrzutni rakiet, jak i miecza, było równie efektywne. Z pewnością nie zabraknie możliwości używania dwóch giwer naraz; combo w postaci pistolet+miecz także nie będzie stanowić problemu. W przypadku

używania broni białej, będziemy mogli przełączać się w tryb TPP (motyw znany choćby z Jedi Outcast). Nie zabraknie oczywiście magii, która pozwoli na rzucanie zaklęć pomagających podczas starć na wiele sposobów. Pojawią się między innymi zaklęcia czysto obronne, ofensywne czy zwiększające możliwości Gracza.

FPS'owe realia w żaden sposób nie ograniczają gry w kwestii RPG'owych smaczków. Mamy tu więc bronie ze slotami na upgrade'y, pancerze, ulepszenia i dynamicznie generowane cechy znajdowanych przedmiotów. Twórcy obiecują możliwość złożenia około 100 modeli broni, co powinno usatysfakcjonować fanów customizacji ekwipunku. Krok w kierunku miodności stanowi zrezygnowanie z ograniczonej ilości amunicji – w Hellgate: London strzelać będziemy mogli do woli, nie bacząc na zasobność magazynka. Absolutnym zaskoczeniem była dla mnie wiadomość, że levele mają być generowane losowo. Rozumiem płaską mapę w Diablo, ale randomowe poziomy w planszach 3D to już naprawdę wysoka poprzeczka. Kilku szczęśliwców miało okazję widzieć cały system na żywo i podobno funkcjonuje on bez zarzutu. Jakby tego było mało, plansze przedstawiać będą wiele charakterystycznych miejsc Londynu, a całość rozrzucona zostanie na przestrzeni wielu kwadratowych mil. W rezultacie nigdy nie będziemy wiedzieć, co wyskoczy zza kolejnego rogu, a gra dzięki temu znacznie zyska na wskaźniku „replayability". Świetną wiadomością jest w tej sytuacji opcja kooperacji, która pozwoli nam przemierzać zrujnowany Londyn w towarzystwie uzbrojonych kumpli.

W produkcji Flagship Studios bardzo duże znaczenie odgrywać będą statystyki bohatera. Kolejne poziomy doświadczenia zdobywać będziemy poprzez unicestwianie nieprzebranych zastępów wroga. Z cech wymienić należy standard typu żywotność, celność czy odporność na ataki danego typu (ogień, elektryczność itd.). Drzewa rozwoju postaci będą mogły rosnąć w nieskończoność, czyniąc naszych bohaterów „specjalistami" w danych dziedzinach. Dla nas będzie to oczywiście prosta droga do walki w najbardziej odpowiadającym nam stylu (futurystyczne giwery, broń biała czy może magia?).

Mówiąc w uproszczeniu, Hellgate: London będzie hack-n-slash'em obdarzonym trybem FPP i wrzuconym w futurystyczne środowisko. W miksie cRPG'a i FPS'a priorytet posiądzie najprawdopodobniej element role-play, co uwidacznia się już we wspomnianych wcześniej kwestiach typu nieskończona amunicja czy losowo generowane levele. Walka również nie będzie stanowić triumfu AI i tego typu cudów – wrogowie to tępe łychy, głupotę rekompensują liczebnością. Uszczuplenie ich populacji leżeć już będzie w rękach Gracza. Obszarowe działanie broni i upgrade'y pozwalające na rażenie większą ilość wrogów tylko potwierdzają tą tezę. Ja już zupełnie zapomniałem o początkowej niechęci do Hellgate: London, aktualnie tytuł ten figuruje na mojej liście must-have. Wierzę, że ta gra zaserwuje nam wyważoną kwintesencję RPGowej sieki, okraszoną pewną dozą oryginalności, jaką wnieść tu powinien widok FPP. Chętnie już teraz znalazłbym się na przedmieściach tego londyńskiego piekła.

Iwan

www.hellgatelondon.com

Splinter Cell: Double Agent

Strzeżcie się.

Tym oto enigmatycznym hasłem Ubisoft rozpoczął promocję mającej ukazać się w tym roku nowej części przygód najsłynniejszego agenta Third Echelon – Sama Fishera. A dokładniej rzecz ujmując – byłego najsłynniejszego agenta Third Echelon. I to bynajmniej nie z powodu pojawienia się kogoś o większej renomie, ale zwolnienia Sama z Agencji. Brzmi zaskakująco? O to chodzi! Na tym etapie prac fabuła gry jest jeszcze sporą niewiadomą, ale kilka szczegółów już było nam dane poznać. Wszystko zaczęło się od założenia strony internetowej dla kolejnej części. Normalka. Ale nie jest to bynajmniej splintercell4.com, tylko właśnie beware-samfisher.com. W pierwszej chwili nie ma się czemu dziwić, w końcu Fishera można się bać, a już na pewno nie powinno się go lekceważyć. Ale spójrzmy na samą stronę – nie jest to zwykła witryna mająca promować produkt, jakich wiele było i będzie. Porozrzucanych jest tu chaotycznie sporo materiałów wskazujących na to - dosyć jednoznacznie, trzeba przyznać – że to nie będzie kolejny zestaw misji splecionych fabułą w stylu Toma Clancy. Mamy tu kilka zdjęć z obowiązkowym podpisem „Beware", kilka pseudonagrań filmowych (zobaczyć je możemy również w trailerze wypuszczonym niedawno przez kanadyjskie studio), wycinki z gazet i fotografię córki Sama – Sahar oraz wycięty artykuł z gazety mówiący o jej tragicznej śmierci w wypadku samochodowym. Krążą plotki, że jej ojciec miał w tym spory udział, co brzmi co najmniej niespodziewanie. Oprócz tego rysopis (wraz z podanym numerem telefonu – 1-877-SF1SHER, ponoć w Stanach Zjednoczonych po zadzwonieniu, można było dowiedzieć się czegoś więcej), zdjęcia odcisków palców, fotografia kilku rodzajów broni oraz... francuski paszport wystawiony na nazwisko Martin Jean-Pierre! Materiałów z czasem przybywa, więc jeśli macie dostęp do sieci, to polecam samemu sprawdzać ten adres.

Fabuła rysuje się nietypowo - Sam trafił do więzienia. Dostał 20 lat za obrabowanie banku (w sposób nieco odmienny niż załatwiał sprawy dotychczas - wtargnął tam frontem z karabinem maszynowym w dłoni), ale prawda jest oczywiście inna. Jest to część planu, którego celem jest infiltracja i rozbicie międzynarodowej szajki przestępczej (tytułowy „podwójny agent"). Sam ucieka z paki i rozpoczyna „karierę" w mafii. Tu wkracza gracz, którego zadaniem jest wybór sposobów i środków, jakich użyje Fisher. Pierwszy raz w serii mamy do czynienia z kilkoma rodzajami zakończeń, do których prowadzi kilka różnych ścieżek. Przykładowo – mamy niezwykle ważnego zakładnika, którego możemy zabić, ogłuszyć lub przesłuchać, a jego śmierć bądź ewentualne zeznania mogą zmienić całkowicie sposób patrzenia na to, co dzieje się wokół nas. Przykład dosyć trywialny, mam nadzieję, że Ubisoft wspólnie z Tomem Clancy wysmażą nam jak zwykle apetyczną historię. Jest rewolucja ale czy rewelacja? To się okaże.

Graficznie gra będzie śmigać na lekko podrasowanym enginie Chaos Theory, co dobrze wróży, jeśli chodzi o wymagania sprzętowe. Nie zapowiada się, że będzie to zwykły mission pack, jak to miało miejsce z Pandora Tomorrow, która z takowego przeistoczyła się w samodzielną grę (tworzoną przez azjatycki oddział Ubisoftu). Na dotychczasowych screenach zdążyliśmy już zobaczyć kilka miejsc, w których będzie toczyć się rozgrywka – więzienie, miasto czy jakaś baza w śniegu (to najbardziej efektowne i zapewne odrobinę podrasowane obrazki).

Nie jest jeszcze do końca ustalona liczba trybów gry. Oprócz oczywistego single zapewne będziemy mogli bawić się w nowym Challenge (swego rodzaju trening z 'botami'), Spy vs Spy i być może Spy vs Mercenarie. Za muzykę odpowiada tym razem Jesper Kyd, ciekawe, czy będzie w stanie „przebić" Amona Tobina, którego ambienty były naprawdę klimatyczne. Wszystko, by pobudzić nasze apetyty. A pobudzać ich specjalnie nie trzeba – poprzednie części to powiew świeżości w świecie skradanek. Nigdy nie było ich dużo, bo nigdy nie były ani widowiskowe, ani też nie przyniosły odpowiednich dochodów. Splinter Cell to zmienił – po ukazaniu się pierwszej części na Xboxa, gra osiągnęła spektakularny sukces i pomimo całej komercyjnej otoczki cieszy mnie, że osiągnięto sukces.

Dobrą informacją dla wszystkich fanów skradania się, ukrywania w ciemnościach i bycia cieniem wroga - Splinter Cell: Double Agent ukazać ma się we wrześniu 2006 roku, więc czasu zostało stosunkowo niewiele (choć oczyma wyobraźni widzę już tych wszystkich wygłodniałych i oczekujących niecierpliwie przez wakacje fanatyków, pozdrawiam). Polskim wydawcą będzie firma Cenega, mam szczerą nadzieję, że znowu pokaże klasę i wyda SC4 równie godnie jak Chaos Theory (trzy wersje językowe: dubbing, polonizacja kinowa i nietknięty oryginał). Do tego czasu nie wierzcie telewizji, nie ufajcie gazetom, nie polegajcie na Internecie - Fisher ciągle gdzieś tam jest. I czeka.

Sashh

www.bewaresamfisher.com

PRODUCENT: Ubisoft
DYSTRYBUTOR PL: Cenega
WYDAWCA: Ubisoft Entertainment
PLATFORMA: PC, Xbox360, Xbox, PS2

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Ghost Recon powraca!

Właściciele Pecetów mogą zacierać już rączki, seria Ghost Recon wraca na blaszaki. Osobom zamkniętym na świat konsol spieszę donieść, że Ghost Recon: Advanced Warfighter to trzecia, pełnoprawna część serii. Do tej pory mogliśmy pograć jedynie w pierwszego Ghost Recon'a oraz dwa mission packi. Ghost Recon 2 ominął szerokim łukiem PC, zadowalając jedynie właścicieli konsol (gra miała bardziej zręcznościowy niż taktyczny charakter). Również Advanced Warfighter został przygotowany głównie z myślą o nowej konsoli Microsoftu i jej mocy, ale nie zapomniano tym razem o PC.

Na początek kilka faktów. Prócz X360, nowy Ghost Recon ukazał się na „stare konsole" - Xboxa i PS2. Jednak wersje te to istny śmiech na sali. Stanowią popłuczyny właściwej gry, ze średnią ocen w okolicach 5. O ich istnieniu zapomnijcie. My natomiast otrzymamy grę odpowiadającą bardziej wygórowanym wymaganiom graczy PC. W końcu to ma być tactical shooter, a nie shooter z elementami taktyki. Jednak o różnicach miedzy nowym Ghost Reconem na X360, a PC nieco później.

Jest rok 2013. Nazywasz się Mitchell, kapitan Mitchell i dowodzisz oddziałem Duchów. Elitarną jednostka Armii USA, która wyposażona w najbardziej zaawansowany sprzęt może działać w każdym zakątku świata i walczyć z całymi armiami. Powiedzmy, że jest to taka krzyżówka Rambo z Terminatorem pomnożona przez 4. Przesadzam oczywiście, ale zaawansowanie technologiczne wyposażenia Ghostów pozwala działać skutecznie w każdych warunkach. Tym razem miejscem akcji jest stolica Meksyku, gdzie odbywa się spotkanie prezydentów Meksyku i USA oraz premiera Kanady, w celu podpisania dokumentów dotyczących walki z nielegalnymi imigrantami, narkotykami i terroryzmem. Jak można się domyślać, w pewnej chwili coś poszło nie tak. Następuje pucz i wojsko pod dowództwem generała Luisa Ontiverosa próbuje przejąć kontrolę w państwie. Prezydent USA dostaje się do niewoli, a co za tym idzie, kapitan Scott Mitchell wie już, co ma robić.

W 2013 roku amerykańska armia zakończyła prace nad Integrated Warfighter System, zaawansowanym projektem, który zmienia pojedynczego żołnierza w samowystarczalną jednostkę bojową. IWS łączy w sobie najnowsze rozwiązania komunikacyjne i bojowe. Głównym składnikiem jest hełm, który ma wbudowaną kamerę, laserowy wskaźnik celu oraz okienko sytemu komunikacji Cross-Com umożliwiające łączność z pozostałymi żołnierzami, jak i odbieranie wiadomości ze sztabu. Hełm stanowi mózg całego systemu i bez niego jest on bezwartościowy. Pancerz żołnierza wykonany jest z najtrwalszych i najlżejszych materiałów, a broń zaprojektowano tak, aby sprostać wymaganiom pola walki. Oczywiście IWS nie zapewnia nieśmiertelności naszym żołnierzom. Nadal musimy uważać na ogień wroga, bo nawet jedna kula potrafi przenieść nas na łono Abrahama. IWS jest bardzo pomocny w walce, gdyż potrafi oznaczyć każdego przeciwnika, a w połączeniu z rozpoznaniem powietrznym daje nam ogromną przewagę, zwłaszcza, że terenem walki jest miasto.

Walki będą bardzo ciężkie. Każdy, kto widział jakiekolwiek trailery nowego Ghost Recona może liczyć dokładnie na to, co tam zobaczył. Choć to tactical shooter, to akcji nie zabraknie. Większość wymian ognia prowadzić będziemy z przeważającymi siłami rebeliantów. Ponieważ nie są to jacyś podrzędni terroryści, a bardzo dobrze wyszkoleni żołnierze, nie spodziewajcie się spacerku. Armia to armia, posiada dość konkretne zabawki (w tym czołgi podarowane przez północnych sąsiadów) i nie omieszka z nich skorzystać. Pucz to poważna sprawa i nasz kochany generał łatwo się nie przestraszy, zwłaszcza, gdy ma ręce bardzo mocną kartę – prezydenta USA. Czekają nas bardzo ciężkie starcia, których nie da się zwyciężyć taktyką bohatera-samobójcy. Nasz oddział liczy czterech żołnierzy, a więc należy umieć koordynować ich poczynania. Oczywiście możemy wydawać im rozkazy – standardowe, najpotrzebniejsze w dowodzeniu drużyną. W stosunku do wersji dostępnej na Xboxa 360, warstwa taktyczna zostanie bardziej rozbudowana. Jednak PC to PC i tutaj nie ma sensu wydawać gier pod przykrywką taktycznych shooterów i wciskać ludziom ciemnotę. Momentów, w których nasz zmysł taktyczny zostanie wystawiony na próbę będzie sporo, i może być ciekawie.

Każdy, kto choć trochę wie, co to jest Xbox 360, orientuje się, że pod względem graficznym gry na tą platformę to żyleta. Na PC nie powinno być gorzej. Oczywiście na tych odpowiednio wypasionych PeCetach, bo byle sprzęt nie pociągnie tego, co oferuje nam Advanced Warfighter. YETI, taką totalnie misiowatą nazwę nosi silnik graficzny zastosowany w nowym Ghost Reconie. Został on napisany całkowicie od nowa i pokaże każdemu, co to znaczy realistyczna grafika. Wszystko, co zobaczymy na ekranie będzie ostre jak żyleta, kolory soczyste, a efekty zapierające dech w piersiach. Brzmi to wszystko jak wycinek z reklamy gry, ale w przypadku nowego Ghost Recona jest to jak najbardziej uzasadnione. Nie ma tu miejsca na kompromisy, gdy macie w domu potwornie mocny sprzęt, to poczujecie siłę tej gry. Postacie i pojazdy dokładnie animowane, smugi po wystrzałach, kurz, dym, ogień, dziury po kulach, rozpadające się ściany, długo by wymieniać, ale szczegółowość oddania pola walki można porównać do relacji telewizyjnych „live". Nie ma tu miejsca na cukierkowe kolorki i przypudrowane noski. Bronie nie wyglądają, jakby przed chwilą zjechały z taśmy produkcyjnej, a żołnierze, jakby wrócili z dwutygodniowego pobytu na wakacjach. Istny Meksyk. Dla podgrzania atmosfery oczekiwania wspomnę jeszcze o kilkunastu mapach czekających na fanów zabaw sieciowych. Będzie się działo. W maju.

Gregorious

www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3

Dreamfall: The Longest Journey

Zawsze inne spojrzenie procentuje. Francuzi zaskoczyli mnie podejściem do przygodówek w Fahrenheicie, Japończycy co chwila pokazują swój nieograniczony potencjał. Teraz czas na Skandynawów z Funcom.

Ponad pięć lat temu CD Projekt uraczył nas Najdłuższą Podróżą, klasyczną przygodówką o nieklasycznej fabule. Historia opowiadała losy April Ryan (głosu użyczyła jej aktorka idealna do dubbingu, Edyta Olszówka), studentki, która odkrywa, że istnieje świat równoległy. Okazuje się, że całe jej życie upłynęło w rzeczywistości Stark: opanowanej przez technikę, molochy korporacyjne i resztę tego, co macie za oknem. Drugi świat – Arkadia – był dla April niezwykłym doświadczeniem: przesiąknięty magią i nutką tajemniczości sprawił, że pokochała go z miejsca. A razem z nią setki tysięcy graczy na całym świecie. Oczywiście obu światom groziła anihilacja i April musiała udźwignąć ciężar bohaterki. Gra była naszpikowana ciekawymi osobowościami i dużą dozą humoru. Poza tym autorom udało się wprowadzić ciekawą narrację, a całość zamknąć w klamrach baśni.

Spytacie: po kiego on to opisuje? Otóż Dreamfall: The Longest Journey będzie pod wieloma względami podobna do poprzedniczki. Najbardziej mnie ucieszyło, że wraca April i Kruk – dwie w sumie najsympatyczniejsze postacie z TLJ. Główną bohaterką została jednak Zoe. Dziewczyna wzięła dziekankę, żeby odnaleźć swoje miejsce w świecie, pokłóciła się z ojcem, a do tego jacyś chłodni Norwegowie umieścili ją półnagą w sequelu, wobec którego oczekiwania są przeogromne. Bądźmy wyrozumiali. Fabuła jest skrywana pod puchem poufności, ale oprócz Zoe pokierujemy działaniami April i Kiana. Charakter rozgrywki w przypadku każdej postaci będzie się różnił. April zagwarantuje nam przygody skradankowe, Kian rozwiąże kwestie siłowo, natomiast Zoe przejmie przygodową część gry. Ze szczątków informacji od Funcom wiadomo, że te trzy postacie spotkają się po jakimś czasie gry, ich światy zaczną się przenikać z powodu nadciągającego kataklizmu, a Zoe rozpocznie wędrówkę ze świata Stark do rzeczywistości centrów handlowych, czyli Arkadii. Ale, co ciekawe, dodano trzeci świat ukryty pod enigmatyczną nazwą The Winter. To właśnie tu znajduje się sedno zabawy, tu zapewne rozegra się le grande finale. Powściągliwość nie powinna być cnotą.

Gra ukaże się także na Xboxa, więc konieczne były daleko idące zmiany w mechanice rozgrywki. Dla mnie to spora wada, bo zrobiono z gry TPP zamiast pójść śladem choćby Syberii 2. Konkrety: świat gry jest w całości wykonany w 3D, koniec z pięknymi, choć nieco statycznymi tłami znanymi z TLJ. Jednak na wszelkich materiałach jakie zgromadziliśmy, gra nie wygląda źle. Lokacje mają swój klimat, tyle, że pomieszczenia są sterylne i za nadto poukładane. Krajobrazy wynagradzają wszystko. Na screenach można zawiesić oko, a to przecież statyczne obrazki. Żywię ogromną nadzieję, że chociaż niektóre nie okażą się bullshotami i naprawdę będzie można tamtędy się przejść.

Puryści przygodówkowi (żyjecie jeszcze?) mogą rezerwować miejsca w klinikach, gdyż w Dreamfall wprowadzono sekwencje walki wręcz. Każdy będzie opisany sterą z energią, a my nie musimy wykonywać skomplikowanych kombinacji, za walkę będzie odpowiadało dosłownie kilka podstawowych klawiszy. Czasem nasza postać (czytaj: Kian) użyje miecza do eliminacji oponenta. Nie będziecie się uczyć osobnych technik dla każdej postaci, walka to bardziej dodatek urozmaicający zabawę, ale jak się przekonaliśmy przy okazji przywołanego nieraz Fahrenheita, takie dodatki wydatnie rzutują na grywalność. O ile są przemyślane, ale tym się zajmiemy przy recenzji.

Duży nacisk Funcom położył na rozwiązywanie zagadek. Jednak ich formuła ewoluowała od czasów klasycznych przygodówek. Może przeraziły Was informacje o skradaniu się przez April? Mogę uspokoić: te sekwencje będą znowu tylko miłą odmianą i nie wymagają umiejętności hołubionych przez fanów Thiefa. Co do charakteru zadań to spodziewajcie się odwracania uwagi strażników albo wkradania się do zabezpieczonych oraz – naturalnie – tajnych pomieszczeń. Trochę przesunięto ciężar gatunkowy w kierunku zręcznościowym, ale widocznie tego wymaga się od nowoczesnej przygodówki. Mnie nie przekonały te zapowiedzi i z niepokojem czekam na pełną wersję gry.

Mechanika w trakcie dialogów podążyła drogą Fahrenheita. Nie dostaniemy już kompletnych zdań do wyboru, a tylko krótkie streszczenia tematów do poruszenia z rozmówcą. Czasem poprowadzimy dyskusję w kierunku przez nas nieoczekiwanym. Funcom obiecuje, że napotkamy na swojej drodze multum charakterystycznych postaci. Pieczołowicie przygotowano sesje nagrywania dialogów, 5000 linijek tekstu musiało przysporzyć nieco kłopotu, ale jednocześnie dało się wykazać autorom.

Cenega jak na razie stanęła na wysokości zadania i wyjaśniła, że ponownie zatrudniono Olszówkę (yes, yes, yes!), a w roli Zoe usłyszymy Agnieszkę Grochowską (znakomite role w "Warszawie" czy "Pręgach", bardzo dobry wybór). Podobnie jak w pierwszej części, postacie będą lubiły rzucić czasem mięchem. Szczególnie brylowała w tym April, może Zoe nie będzie gorsza.

Mają pojawić się poboczne questy, które ponoć zwiększą czas gry z 12 godzin do nawet 30. Jak świat światem, te cyferki przy zapowiedziach zawsze można było zweryfikować przy recenzji przez dobór odpowiedniego dzielnika. Oby tym razem nie okazał się on za wysoki. Dość tajemniczo brzmią wiadomości o interakcji świata, gdy porównamy to do wspomnianej sterylności niektórych miejscówek. To kolejna zagadka do rozwiązania za kilka tygodni. Cała gra ma być do przejścia nawet gdy coś uszkodzi Wam klawiaturę. Przyciski myszki i rolki pozwolą przejrzeć spis zebranych przedmiotów, wykonać zręcznościowe sekwencje i pogadać z napotkanymi postaciami. To dobrze zważywszy, że groziło nam narzucenie konsolowego sterowania.

Twórcy nie rozpieszczają nas przygodówkami, więc głupotą byłoby nie czekać na Dreamfall: The Longest Journey. Przekonuje mnie cała historia, tak podobna do poprzedniej części. Światy zaczną się przenikać, my w osobie młodej dziewczyny postaramy się rozwiązać tę zagadkę, wróci Stark, Arkadia, będzie April, a co najważniejsze – jest duża szansa, że pojawi się klimat Najdłuższej Podróży. Ten wyczuwalny i niepowtarzalny element magii, który oczarował pół miliona graczy. Oby czarował także w dniu polskiej premiery. W maju.

Gonzo

Zoe Castillo jest dwudziestoletnią i nad wyraz uroczą mieszkanką Casablanki. Gdy spojrzycie w jej oczy, na długo zapamiętacie ten widok. Zacznie szukać swojego zaginionego przyjaciela, ale nawet nie będzie przypuszczać, jaką historię przygotował dla niej los.

April powraca po dziesięciu latach przekonana, że przeszłość zostawiła za sobą. Czy jej doświadczenie pomoże Zoe? Jaka rola przypadnie April w nowym rozdaniu?

Kian to tajemniczy sługa jeszcze bardziej tajemniczej mistrzyni. Dotąd wykonywał rozkazy bez pytania, ale i to się niedługo zmieni. Wyrusza w podróż, która wywróci jego świat do góry nogami. Będzie musiał znaleźć odpowiedzi na pytania, które zdawały się być retorycznymi.

PRODUCENT: Torquemada Games **WYDAWCA:** Torquemada Games **PLATFORMA:** PC

Video Strip Poker Supreme

April i spółka w akcji...

POKER PO POLSKU

W 2002 pewna grupka naszych obrotnych rodaków postanowiła stworzyć grę komputerową. Chłopaki chyba jednak nie mieli za bardzo pomysłu, więc zdecydowali się na nieco już ograną tematykę pokera rozbieranego. Do produkcji zaprosili kilka dziewczyn, solidnie je sfilmowali, zaprogramowali (hih) i tak powstała całkiem przyjemna gierka o tytule Video Strip Poker. Po stworzeniu tego tytułu załoga Torquemada Games uciekła aż na cztery lata, by powrócić z... jego kontynuacją. Co tym razem przygotowali?

WIĘKSZE JEST LEPSZE

Praktycznie wystąpi wszystko to, co mogliśmy oglądać już cztery lata temu, ALE jakość w stosunku do pierwowzoru będzie nieporównywalnie lepsza, a co za tym idzie, pochłonie większe połacie naszego dysku. Z nowych rzeczy udostępniono nam m.in. opcję zakupu drinka dla swojej przeciwniczki. Pomoże nam to przyspieszyć procedurę pozbycia się jej ciuszków, ba, możemy również zaproponować, aby sama co nieco odkryła! Problem w tym, że tego typu akcje są dość kosztowne, mało tego, pieniądze na nie wydane przechodzą na konto drugiego gracza (graczynki?), a to może utrudnić nam zmagania... Panie, z którymi prowadzimy grę, zostały tak „przygotowane", aby sprawiały jak największe wrażenie grania z żywym przeciwnikiem. Po raz kolejny nakręcono setki ujęć video, wśród których dziewczyny m.in., co jest nowością w tej wersji, komentują aktualny przebieg gry. W zależności od sytuacji śmieją się, denerwują itp. Przeciwniczek jest pięć, są nimi: April (dwudziestoletnia modelka), Denise (19 lat, mistrzyni metamorfozy, za dnia typowa sekretarka, wieczorem gorrrąca tancerka), Gina (24 lata, rudowłosa tajemniczość z zacięciem do projektowania kiecek), Monica (sentymentalna osiemnastka, czekająca na swojego księcia z bajki) – prezentują one różnorodny poziom trudności. Kiedy już uda nam się rozebrać (czy ograć, jak wolicie) je wszystkie, autorzy gry przewidzieli opcję update'u gry o kolejne dziewczyny (niestety nie za darmo). Warto wspomnieć o nastrojowych podkładach, które będą nam towarzyszyć w czasie rozgrywki. Cieszy również dość otwarta architektura programu (nie Xtense, open-source to to nie jest, hehe), jeśli nie pasuje nam soundtrack czy wygląd samej gry, zawsze możemy ją dostosować do swoich potrzeb. Cóż, hiciorem Video Strip Poker Supreme z pewnością nie będzie, ale zapowiada się na całkiem przyjemną produkcję, o czym można się przekonać ściągając demo z oficjalnej strony gry. Czas wydania gry nie został jeszcze ustalony, więc pozostaje tylko czekać.

YOU HAVE A MESSAGE

Pisanie tego tekstu, choć może tego nie widać, było niezłym hardcorem, wirus GG o kryptonimie Gonzo wyjątkowo dał się wówczas we znaki, dlatego, w razie jego aktywacji na Waszej liście kontaktów, nie cackać się i ZBANOWAĆ DZIADA!

Veeroos

www.striptease-poker.com

PRODUCENT: Valve **WYDAWCA:** 2K Valve **PLATFORMA:** PC

Half-Life 2 Episode One

Pora powrócić do City 17. Wielu z pewnością tęskniło za tym miejscem.

GDZIE JEST GORDON

Po długim wyczekiwaniu nareszcie nieuchronnie nadchodzi chwila, w której poznamy dalszy rozwój wydarzeń zapoczątkowanych w podstawowej edycji gry.

W E1 z fabularnego punktu widzenia znacznemu wyeksponowaniu ulegnie Alyx (powróci też Dog). A ponieważ jest co eksponować, to pozostaje nam się tylko cieszyć. Z pewnością kwestią interesującą wiele osób jest czas rozgrywki. Według autorów ma on kształtować się w przedziale od czterech, do sześciu godzin. Jak zwykle projektanci zwrócili uwagę na to, jaka to sztuczna inteligencja będzie dopracowana - wam też się zrobiło niedobrze po tym zdaniu? Napisałem je specjalnie (w końcu „everything happens for a reason"). Zwróćcie uwagę na pewien fragment filmiku promocyjnego, kiedy do Alyx podbiegają stwory. Pierwszy natychmiast ginie, a drugi grzecznie czeka, aż nasza waleczna ślicznotka przydepnie pierwszego i odda widowiskowy strzał w głowę (lub coś, co z założenia nią jest) pierwszego. Jednakże z drugiej strony, ów filmik pokazuje, że naprawdę jest na co czekać. Warto wspomnieć również o mocno nagłośnionych nowych elementach silnika graficznego. Niestety, pełnią wrażeń Epizodu pierwszego nie przyjdzie nam się cieszyć na komputerze, na którym graliśmy w H-L2.

NASI BOHATERZY POWRÓCĄ W ODCINKU ZATYTUŁOWANYM...

... Episode Two. Dodatek, który ujrzymy niedługo w systemie Steam oraz na półkach sklepowych jest tylko początkiem całej serii opowieści rozwijających fabułę HL2. Swoistą nowinką jest to, że ściągając grę przez „sieć parową" możliwe będzie już miesiąc przed premierą. Jednakże aktywować ją będzie można dopiero w dniu oficjalnej premiery. Aby uruchomić E1 nie będzie też wymagane posiadanie podstawowego wydania gry. Do dodatku zostaną dołączone dwie gry w trybie dla wielu graczy: HL2 Multiplayer oraz HL1 Multiplayer Source. Pozostaje tylko żywić nadzieję, że tak zasłużony tytuł nie ulegnie w dalszej przyszłości zbytniej komercjalizacji. Hasło reklamowe mówi, iż G-Man zaczyna tracić kontrolę nad wydarzeniami... Wam też czerwiec wydaje się taaaki odległy?

Markinson

http://ep1.half-life2.com

PRODUCENT: Turbine **WYDAWCA:** Codemasters **DYSTRYBUTOR PL:** nieznany **PLATFORMA:** PC

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Ej, Balrog, ogon ci się pali!

Bez wątpienia MMORPG-i to szansa na utrzymanie rynku pecetowego w dobrej kondycji. Gatunek niesłychanie dynamicznie się rozwija, co nie powinno dziwić, biorąc pod uwagę jego specyfikę. Najgorętsze serie mają swoje online`owe porty, do zagospodarowania pozostało niewiele głośnych tytułów. Między nimi znajdziemy – o dziwo – Władcę Pierścieni. Jednocześnie będzie to pierwsza od dawna gra na podstawie prozy Tolkiena nie wyprodukowana przez EA. Stworzy ją Turbine, autorzy obu części Asheron`s Call i D&D Online.

Zaloguj się do Śródziemia

O grze w pewnym momencie ucichło i wydawało się przez chwilę, że pomysł zostanie zarzucony. Całe szczęście projekt jest kontynuowany i być może w tym roku ujrzy światło dzienne. Gra bazuje jedynie na książkowym Hobbicie i Władcy Pierścieni. Koniec z Elfami w Helmowym Jarze, koniec z akrobatą Legolasem i innymi różnicami między oryginalnymi dziełami, a filmami Jacksona. Licencja na LotR Online: Shadows of Angmar nie obejmuje niestety bogatego w mitologię Silmarilliona, ale i tak tolkienowscy puryści powinni czuć się mile połechtani przez twórców.

W grze dostępne będą cztery rasy do wyboru: ludzie, elfy, krasnoludy i hobbici, czyli tylko przedstawiciele Wolnych Ludów Śródziemia. Brak grywalnych sojuszników Saurona jest uzasadniany konstrukcją świata, natomiast fakt pominięcia Dunedainów i Elfów Wysokich ma swoją przyczynę w ich zbytniej przewadze nad innymi rasami. Nie będzie do wyboru czarodziejów, bo, jak wiemy z książek, Tolkien dawkował magię w swoim uniwersum i nie szafował nią tak, jak to wygląda na filmowej trylogii. Nie będzie także typowego PvP, bo mogłoby to prowadzić do kuriozalnych sytuacji, jak najazd Elfów na Shire. Turbine zapewnia jednak, że miłośnicy takiej zabawy znajdą coś dla siebie. Jak dla mnie, to znakomite wieści, nareszcie pełna wierność książkom. A jak komuś się to nie podoba, to ma kilka nieztych gier od EA do wyboru.

Andrzej, opalony powiernik pierścienia

Historia potoczy się naturalnie równolegle do tej znanej z kart powieści, ale, o ile nie będziemy nachalnie podążać tropem Froda lub Drużyny Pierścienia, to nasze przygody będą kompletnie inne. Stworzymy własną Drużynę, a możliwy będzie także sojusz z innymi graczami. Każda Drużyna będzie miała własny kąt w Śródziemiu, gdzie wyliżemy się z ran, a być może stworzymy nowe bronie. Twórcy mówią, że maksymalnie osiągniemy 50 poziom doświadczenia. Logiczne też, że obecny będzie comiesięczny abonament, którego wysokość nie jest jeszcze ustalona. Autorzy udostępnili kawałek muzyczny z The Prancing Pony, jest nawet przyjemny, a zawsze to miła odmiana usłyszeć coś innego od (skądinąd świetnego) soundtracku Shore`a.

Gra ma szansę stać się hitem co najmniej na miarę królujących MMORPG-ów, cieszy przywiązanie autorów do szczegółów i bogactwo zaprojektowanego świata. Przed LotR Online: Shadows of Angmar jeszcze długa droga, ale z takim woźnicą wszystko powinno przebiec gładko.

Qwazar

http://lotro.turbine.com

PRODUCENT: Introversion Software **WYDAWCA:** nieznany **DYSTRYBUTOR PL:** nieznany **PLATFORMA:** PC

Defcon

Na wojnie atomowej nikt nie może wygrać.

Jednak może - może - będziesz mógł stracić najmniej. Einstein stwierdził, że nie wie, jak z trzecią wojną światową, lecz czwarta na pewno będzie się toczyć na kije i kamienie. Ile w tym prawdy, nie wiadomo - wiadomo natomiast, że konflikt jest prawdopodobny, lecz wszyscy się go boją. Defcon jest symulacją ostatecznej sytuacji, w której strach okazał się zbyt słabą barierą przeciwko obrzucaniu się atomówkami.

Najnowsza gra ostatniej „garażowej" firmy Introversion Software, autorów niezwykłych hitów Uplink i Darwinia, może się okazać dość kontrowersyjna. Sama idea obrzucania się atomówkami jest kontrowersyjna, a tu będziemy musieli dokonać tego w najbardziej niszczycielski sposób. Tak więc supermocarstwa posiadające ładunki jądrowe „pokłóciły się" ze sobą i - na dzień dobry - postanowiły zniszczyć wzajemnie cywilizację.

Teoretycznie jest to gra wojenna, taktyczny multiplayer, całość jednak będzie się odbywać podobnie jak w centrum dowodzenia, mamy podświetloną mapę i schematycznie zaznaczone jednostki. Mówi się, że udźwiękowienie będzie minimalne - będą słyszalne jedynie lekkie tąpnięcia przy uderzeniu atomowym, aby sprawić wrażenie bycia w bunkrze oddalonym o mile, bycia odgrodzonym od całej rzezi, którą właśnie tworzysz. Screeny prawdopodobnie nie oddają całości... „rozrywki", jak to swego czasu było z Uplinkiem i Darwinią, jednak już teraz widać, że będzie to coś więcej niż się wydaje. Punkty mają być zdobywane poprzez... hmm... niszczenie materiału żywego przeciwnika. Nie jest to oczywiście tak proste, jak wciśnięcie przycisku. Należy niezauważalnie przemieścić łodzie atomowe i samoloty w pobliże kontynentów przeciwnika, co jest o tyle trudne, że przeciwnik dysponuje radarami na każdym ze swoich pojazdów. Każda jednostka ma w pewnym stopniu wykrywanie radarowe, jedne mają większe, inne mniejsze. Aby skutecznie zaatakować, należałoby najpierw pozbyć się stacji radarowych. No i sam atak też nie jest banalną sprawą - gdy zaczynasz strzelać, wszystkie Twoje pozycje zostaną odkryte przeciwnikowi. Gra jest też podzielona na 5 faz - Defcon 5, 4, 3, 2 i 1. Zaczynając od fazy 5, idąc coraz niżej, wolno graczowi coraz więcej. Tak np. w 4 fazie możliwe jest rozlokowanie jednostek wzdłuż linii brzegowej przeciwnika, w fazie 3 możliwe jest przechwytywanie jednostek, a dopiero w fazie 1 wolno obrzucać się śmiercią. To by było w sumie tyle z tego, co wiemy o rozgrywce. Można ewentualnie doliczyć do tego Tryb Biurowy - całą grę można będzie minimalizować do małej ikony w pasku zadań, która to ikona będzie mrugać, gdy stanie się coś ważnego, a ponieważ wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, bomba nuklearna potrzebuje o wiele dłuższego czasu na dolecenie do celu - prawie pół godziny (!). Jest to tryb zaprojektowany specjalnie dla biur z ich wielkimi sieciami LAN. Weź kilku kolegów, kilka kopii gry i zniszcz świat nie przerywając mocno swojej pracy. Gra ma również pozwalać na granie w sojuszach. Jeśli jest

sześciu graczy, mogą połączyć się w sojusze (np. 3x3 albo 2x2x2 itp.). Do tego gracze mogą w każdej chwili zerwać sojusz, a nawet zapisać się do drużyny przeciwnika! Jest to dość dramatyczna możliwość – załóżmy, że wzdłuż linii brzegowej kumpla grającego w jednym sojuszu ustawiamy multum jednostek, a potem w ostatniej fazie nagle zmieniamy sojusz - druzgocąca przewaga. Te opcje będzie można wyłączyć jeśli wolałbyś bardziej honorową grę.

Jak dobra będzie gra, trudno powiedzieć. Dość oryginalny pomysł powinien gwarantować w pewnym stopniu sukces (jak to zresztą jest ze wszystkimi grami Introversion), lecz wszystko zależy od graczy - ja jednak będę miał tę grę na oku. Koniec świata nastąpi w lipcu tego roku.

Xtense

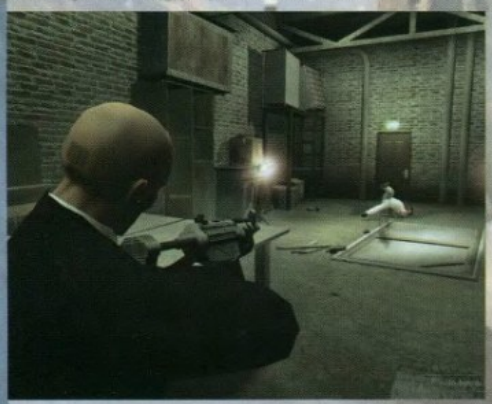
PRODUCENT: IO Interactive **WYDAWCA:** Eidos **DYSTRYBUTOR PL:** Cenega **PLATFORMA:** PC, PS2, Xbox, Xbox360

Hitman: Blood Money

Podobno 47 depiluje sobie nie tylko głowę...

IO Interactive niebawem uderzy z trzecim sequelem serii Hitman o podtytule Blood Money. Tym razem rozpoczynając przygodę dowiemy się o kłopotach tytułowego agenta 47. Międzynarodowa Agencja Kontraktowa (ICA), dla której "sprząta" nasz milusiński ma kłopoty, ktoś eliminuje jej członków. Przychodzi kolej na naszego ziomka o wdzięcznym numerze 640509-040147. Ucieka on do Stanów, ale nie zaznaje spokoju.

By przeżyć, musi zabijać. Oprócz zionącego neonami Las Vegas i niedostępnych Gór Skalistych, zawędrujemy między innymi do Paryża, by sprawdzić czy Plac Pigalle nadal oferuje moc atrakcji po zmierzchu. Szczegóły historii nie są znane, ale wśród postaci pojawi się na pewno zaufana znajoma zabójcy - Diana, zaś oponentami będą Cayne i Albino, którzy zapewnią nam około 12 godzin zabawy.



Przecinanie aorty

Podobnie jak w poprzednich odsłonach cała radość będzie płynęła z różnych sposobów przechodzenia poziomów. Nie chodzi mi o wybór czy przechodzimy na Terminatora czy Rambo, a raczej wiele sposobów, w jakie zmylimy oponentów. Możemy próbować przemknąć pod ścianą uprzednio gasząc światło, ale możemy także przedrzeć się na zaplecze kuchni, przywitać się z kucharzem odpowiednim końcem tasaka i w przebraniu szefa kuchni spokojnie przejść obok strażnika. Takie akcje są sednem zabawy w każdą część serii, ale każdy sequel wnosi coś od siebie.

W Blood Money dzięki silnikowi Glacier ma zostać udoskonalona głównie grafika i fizyka. Grając we wczesną wersję mogę zapewnić, że zarówno postacie, wnętrza, jak i efekty środowiskowe są w dobrej kondycji. Woda cudownie faluje, zaś animacje odsyłania kogoś priorytetem w zaświaty przy pomocy garoty pozostały wizytówką serii. Można swobodnie przełączać się między widokami FPP i TPP, pierwszy służy do celowania, drugi do poruszania się i uciszania przeciwników. Rewelacyjne efekty towarzyszą renderowanym filmikom, powoli każdy twórca gier ma ten element wyćwiczony do perfekcji. W czachę bije przede wszystkim klimat wciskający nas w fotel.

Wyrywanie paznokci

Grając w lewym dolnym rogu widać trzy wskaźniki: zdrowie, stopień rozpoznania nas przez strażnika i ciśnienie, czyli zainteresowanie hałasem kolesi z najbliższego otoczenia. Przedmioty wybieramy podobnie jak w pierwszych Tomb Raiderach, z okrągłego, przewijanego menu. Możemy się skradać, chodzić normalnie i biegać. Poza tym trzeba uważać, by chować ciała, ale zwykle w pomieszczeniu z dwoma potencjalnymi denatami są dwa kontenery, więc za wiele główkować nie trzeba. Fajny jest rag-doll, kiedy ciągniemy za nogę czy rękę trupa. Ciało podryguje zgodnie z prawami fizyki, szkoda, że nie ma Havoka w grze. Wszystkie stoły, krzesła i ławki są na stałe przymocowane do podłoża. Czasem zdarzy się motyw kontekstowy: schowamy się w szafie wyglądając przez szparę lub zajrzymy przez dziurkę od klucza. Ogólnie gameplay stoi na dość wysokim poziomie i mam nadzieję, że nic się w tym elemencie nie zmieni. Trochę poprawiłbym strzelanie (nie ma opcji "zza winkla") i kamerę, ale to naprawdę szczegóły. Fani Hitmana dostaną kolejną część, która niewiele ewoluuje i nie może się równać ze Splinter Cellem, ale ma swój klimat. I swojego agenta.

Gonzo

www.hitman.com

PRODUCENT: EA SPORTS **WYDAWCA:** EA **DYSTRYBUTOR PL:** EA POLSKA **PLATFORMA:** PC, PS2, Xbox, inne

Fifa 2006 World Cup

Jak to mawiał Albert Einstein: „Są dwie rzeczy niezmienne – wszechświat i ludzka głupota. Przy czym nie mam pewności co do tego pierwszego." Do tej listy dodać można serie gier sportowych EA Sports.

Kolejny rok, kolejny mundial i kolejna Fifa wydana z tej okazji. Wydawanie kolejnych odsłon tej serii, wraz z edycjami specjalnymi poświęconymi większym wydarzeniom piłkarskiego świata, takim jak MŚ, ME czy Liga Mistrzów, stało się już dawno temu „nową świecką tradycją". Jedni ją kochają, inni po prostu lubią (to ja), a jeszcze inni nienawidzą. Ale nikt nie ma wpływu na to, że skoro mamy kolejne Mistrzostwa Świata i to, o dziwo, znowu z udziałem naszych dzielnych „kopaczy", EA Sports po raz kolejny zajęło się przeniesieniem tych prestiżowych rozgrywek do wirtualnego świata. Jak zwykle postarali się o wszystkie niezbędne licencje, dlatego nasze przyszłe zwycięstwa i porażki będą się odbywać na 12 prawdziwych niemieckich stadionach, a grać będziemy mogli 32 zespołami finalistów tegorocznych MŚ. Oczywiście, jak zwykle przy tej okazji, wykonanie jednych zapewne będzie wywoływało ślinotok, a innych nerwowe spoglądanie na monitor i myśli typu „kto to u licha może być?" – tym razem autorzy chwalą się szczegółowym dopracowaniem około 100 gwiazd światowego futbolu. Niestety, ze screenów wynika, że nasi się do tej gromadki nie zaliczają.

Opalony Andrzej Lepper symbolem Polaka z krwi i kości?

Obiecanki...

Poza niemieckimi finałami, możemy poprowadzić jedną ze 125 „jedenastek" w eliminacjach, a także rozegrać około 40 meczy w trybie Global Challenge, czyli historycznych, mundialowych spotkań. Sukcesy odnos

zone w tym trybie mają pozwolić na odkrycie zaimplementowanych w grze bonusów, takich jak dodatkowi piłkarze.

Zmianie ulec mają też pewne elementy rozgrywki, takie jak chociażby egzekwowanie rzutów karnych – będzie można mylić bramkarza – lub oddawanie strzałów, co prowadzić ma do urealnienia gry. Jak wiadomo, podobne historie Kanadyjczycy obiecują nam co roku i zazwyczaj na obietnicach się kończy – oby tym razem było inaczej.

Gra na polskich półkach zagościć ma 28 kwietnia, ciekawe tylko, która wersja okładki trafi do Polski, gdyż kilka krajów (w tym Niemcy, Anglia, Francja, Włochy, a nawet Chiny) będzie miało na niej własnych zawodników. Chociaż, Niemiec będzie tak naprawdę Polakiem z importu, okładkę w kraju naszych zachodnich sąsiadów ma bowiem sygnować Łukasz Podolski.

Emill

Z braku miejsca nie sposób opisać wszystkich obiektów niemieckich mistrzostw, ale ten jeden stadion zasługuje na szczególną uwagę – jest bowiem nie tylko stałą areną finałów Pucharu Niemiec (od 1985r.), ale także jest jednym z największych , mimo przeprowadzonej niedawno modernizacji, stadionów na świecie. Ten liczący już sobie przeszło 70 lat obiekt może pomieścić wg oficjalnych źródeł 74.220 widzów. I pomyśleć, że ubiegamy się o organizację ME już za 6 lat...

www.easports2006fifaworldcup.com

PRODUCENT: Firaxis Games **WYDAWCA:** 2K Games **DYSTRYBUTOR PL:** Brak **PLATFORMA:** PC

Sid Meier's Railroads!

Czyżby kolejny wielki powr t klasyki?

Railroad Tycoon wraca do domu...

Po znakomicie przyjętej czwartej odsłonie serii „Cywilizacja", ekipa „Wielkiego Sida" szykuje nam kolejny, jakże smakowity kąsek.

Gra, jak łatwo zauważyć, jest swoistym odwołaniem do serii Railroad Tycoon. Niektórzy Czytelnicy zapewne pamiętają moment ukazania się pierwszej części w 1990 roku. Późniejsze odsłony były już dziełem PopTop Software oraz GoD. Dlatego też Sid Meier postanowił nie wracać do starej nazwy, co zaowocowało stworzeniem nowej serii – „Sid Meier's - Railroads!" (ach ten zadziorny wykrzyknik).

...i dobrze mu tak...

Pierwszym istotnym elementem są realia, w których zostanie osadzona gra. Otóż zaczniemy w czasach parowozów, następnie lokomotyw elektrycznych lub tych z silnikami Diesela, skończywszy na superszybkich pociągach. W sumie w grze ma znaleźć się 30 różnych składów. Podobnie jak w pierwowzorze przyjdzie nam zbudować firmę od zera, dbając po drodze o wygodę pasażerów oraz terminowe dostawy ładunków.

W grze położono duży nacisk na realizm. Transport kolejowy odgrywa istotną rolę w gospodarce, tak więc w grze będzie można zaobserwować rozwój miast, które połączymy oraz fabryk, do których zaczniemy dostarczać surowce. Słowem – wokół należących do nas torów zacznie kwitnąć życie. Część (młodszych) graczy mogłaby spytać o poziom skomplikowania obsługi gry. Otóż autorzy planują odpowiednio go wyważyć, tak abyśmy w miarę rozwoju rozgrywki poznawali nowe elementy. Nawiasem mówiąc, niektórych zapewne zdziwi fakt, że koleje nie muszą wcale w nazwie zawierać wyrazu „państwowe".

...bo w końcu „nie ma jak u taty".

Co oczywiste, droga do stworzenia naszego kolejowego imperium nie będzie usłana dolarami (tudzież euro). Będziemy musieli być przygotowani np. na wahania koniunktury lub krachy finansowe. Poza tym dobra, którymi będziemy obracać, zamkną się w liczbie trzydzieści. Spowodowane jest to zróżnicowaniem gałęzi przemysłu (każda z osobnymi, szczegółowo zaprojektowanymi animacjami), które będziemy zaopatrywać – od tartaków po fabryki wojenne.

Z drobniejszych smaczków warto zaznaczyć, że gra zaoferuje nam możliwość zaprojektowania własnych barw firmowych oraz logo (np. wykorzystując do tego celu modny ostatnio pomarańczowy).

Każdy nabywca gry będzie miał także możliwość stworzenia własnego scenariusza lub mapy. Tak więc każdy będzie mógł stworzyć linię marzeń lub w scenariuszach dla pojedynczego gracza zmierzyć się z historycznymi gigantami.

Oczywiście gra zaoferuje również rozrywkę dla wielu graczy – w sieci lokalnej bądź przez Internet.

Gra ma ukazać się na jesieni bieżącego roku i wszystko zdaje się zwiastować jej sukces, zwłaszcza nazwisko w tytule (i zadziorny wykrzyknik).

Markinson

www.firaxis.com

PRODUCENT: Bugbear Entertainment **WYDAWCA:** Empire Interactive **DYSTRYBUTOR PL:** Brak **PLATFORMA:** PC, PS2, XBox

Flatout 2

Po pierwszej części Flatouta przyszła pora na część drugą kt ra wg zapowiedzi tw rc wó firmy Bugbear Entertainmentó ma być lepsza od swojej poprzedniczki.

Przepis na dobrą grę? Bierzemy nowy silnik graficzny, pozwalający na dobre odwzorowanie zniszczeń pojazdów oraz możliwość tuningu, dodać do tego 35 pojazdów, którymi gracz będzie się mógł poruszać, dorzućmy jeszcze kilka trybów rozgrywki: Tryb mistrzostw dla pojedynczego gracza rozgrywany na 60. trasach położonych głównie w USA, tryb Ragdoll Olympics (o którym więcej w dalszej części artykułu) i oczywiście klasykę tego typu gier, czyli zmagania na arenie. Do całego już prawie zestawu dolewamy niezbędny multiplayer, domieszajmy możliwość niszczenia ponad 5000 różnorakich obiektów w czasie wyścigu, dodajmy dobrze rozwinięte AI komputerowych przeciwników, a otrzymamy właśnie drugą część gry Flatouta i wiele godzin wspaniałej zabawy.

Ragdoll Olympics

12 mini gier z kukłą wypadającą pod wpływem bezwładności przez przednią szybę w roli głównej, to arcade'owa zabawa tak dla pojedynczego gracza jak i graczy w trybie multiplayer. Te mini gierki zręcznościowe polegać będą przede wszystkim na trafieniu tytułowym Ragdoll'em, która wyleci po zderzeniu przez przednią szybę w jakiś cel, na takim jej sterowaniu, aby przeleciała przez coś etc. Nazwy dyscyplin mówią zresztą same za siebie: High Jump, Dart, Basketball, Ski Jump i kilka innych.

Suma Sumarum

W okolicach maja otrzymamy zatem dość ciekawy produkt, następcę takich tytułów jak Destruction Derby, Carmageddon. Powinien on przypaść do gustu tak miłośnikom wyścigów, a także osobom lubiącym się powyżywać gdy wrócą do domu z pracy i będą musieli wypuścić z siebie złą energię, która nazbierała się podczas popołudniowych korków.

RioT

www.bugbear.fi/flatout2

Kalendarzyk Gracza

E3 Expo w Los Angeles	10-12 maja
Tony Hawk`s American Wasteland	11 maja
Condemnded: Criminal Origins	maj
Heroes of Might & Magic 5	maj
Stubbs the Zombie	maj
True Crime: New York	maj
Panzer Elite Action	maj
Ghost Recon: Advanced Warfighter	maj
Tomb Raider: Legenda	maj
Dreamfall: The Longest Journey	maj
D.1.R.T	maj
Rush for Berlin	maj
Hitman: Blood Money	maj
Spellforce 2	8 czerwca
The Movies: Stunts & effects	9 czerwca
Heart of Empire: Rome	czerwiec
Rise of Nations: Rise of Legends	lipiec
Paraworld	sierpień

Gothic 3	2006
Hotel Giant 2	2006
Tabula Rasa	2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	2006
Demon Stone	2006
Mark Ecko`s Getting Up	2006
Transformers	2006
Act of War: Direct Action	2006
Blazing Angels: Squadrons of WWII	2006
Enemy Territory: Quake Wars	2006
Lego Star Wars II: The Original Trilogy	2006
X-Men: The Official Movie Game	2006
Blood Magic	2006
Faces of War	2006
Prey	2006

PRODUCENT: Capcom **WYDAWCA:** Ubisoft Ent. **DYSTRYBUTOR PL:** Cenega **PLATFORMA:** PC, GC, PS2

Resident Evil 4

Zuooooooo!

Seria Resident Evil doczeka się niedługo 33 gry (sporo, choć tylko 5 z nich należy do głównej linii fabularnej). Będzie to Resident Evil 4 w wersji na PC. Producenci hitów konsolowych nie rozpieszczają właścicieli komputerów i na konwersje przychodzi nam czekać bardzo długo (o ile w ogóle się pojawiają), a w dodatku, gdy już się ukażą stanowią marną kopię pierwowzorów. Dzięki Ubisoftowi zagramy w kilka hitów Capcomu – Onimusha 3, Devil May Cry oraz Resident Evil 4. Jest to jedna z najlepszych gier na GameCube'a oraz Playstation 2. Otrzymała wiele nagród, w tym tytuł „Gry Roku 2005" serwisu GameSpot.

Głównym bohaterem jest Leon Scott Kenedy, policjant znany z Resident Evil 2. Powodem zamieszania – zaginięcie Ashley Graham, córki prezydenta USA. Miejscem jatki – Pueblo, mieścina w Hiszpanii. Jak na porywającą kontynuację jednej z najpopularniejszych serii konsolowych fabuła nie jest specjalnie ciekawa i porywająca (szczegóły przeczytacie w recenzji), ale tutaj najważniejszy jest gameplay. W RE4 zabraknie symboli serii – zombiaków i korporacji Umbrella, a gra stanie się bardziej shooterem TPP niż survival hororem [ZUOOOOOOO! – dop. Veeroos]. Kroki dość rewolucyjne, ale wspomniane już sukcesy „czwórki" mówią same za siebie. Niech was nie zmyli informacja na stronie Ubisoftu o nowościach w grze. Pecetowa wersja Resident Evil 4 to konwersja wprost z PS2, bez żadnych specjalnych dodatków (prócz oczywiście technicznego odświeżenia). Możliwość pokierowania Adą Wong w 5 nowych misjach, nowe zabawki Leona (w tym laserowe działo P.R.L.412) oraz komplet strojów dla naszych bohaterów. Bonusy te odróżniały pierwowzór od wersji na konsolę Sony. Nie czarujmy się, rynek PC nie jest polem zainteresowania Capcomu, więc nie narzekajmy na brak dodatków. „Gola" wersja z PS2 (z grafiką wykorzystującą możliwości pecetowych kart graficznych) pozamiata Wami wystarczająco.

Gregorious

www.capcom.com/resevil4/

PRODUCENT: Capcom **WYDAWCA:** Ubisoft **PLATFORMA:** PC, PS2

Devil May Cry 3

Zaczynacie nudzi się grami i patrzycie na swojego peceta jak na siwego starca? Ta gra ma szansę obudzi w nim młodzieńczą werwę. A Wam pokaza , w co się teraz gra w szerokim świecie.

Czemu dopiero trzecią część Capcom zdecydował się skonwertować na pecety, zostaje otwartą kwestią. Seria została zapoczątkowana w 2001 roku na Playstation 2 i z miejsca stała się jednym z głównych system-sellerów tej wspaniałej maszyny. DMC 3 jest prequelem, więc jeżeli nie mieliście styczności z Dantem (główny bishonen... ttu... bohater gry), to dostaniecie szansę wgryzienia się w mroczną i z deka psychodeliczną fabułę. Devil May Cry 3 to po prostu slasher w najczystszej postaci, czyli dość standardową akcją będzie chlaśnięcie mieczem masakrujące na miejscu kilkanaście poczwar, po czym zmiana broni na pistolet i (w locie!) dobicie kilku pozostałych maszkar, zrobienie dwóch kroków, zmiana stylu na jeden z 6 możliwych, wyskok w powietrze i wirujące wbicie się z impetem w nowe potwory, które miały czelność wynurzyć swe nadmurszałe cielska i pojawić się u stóp Dantego. A co powiecie, jeśli dodam, że gra ocenia najelektowniejsze zagrania, dolicza obłędne ilości punktów i pozwala na wykupienie bądź ulepszenie broni czy statystyk? Narzędzi rzeźni będzie masa: począwszy od miecza, przez nunchaku, parę pistoletów, shotguna, na elektrycznej gitarze kończąc.

HEJ HO, HEJ HO, NA PECETY BY SIĘ SZŁO

Konwersja jest na wczesnym stadium, nie podano na razie daty premiery, ale wszystko wskazuje na to, że dostaniemy dopakowaną Special Edition z dodaną nową postacią (Vergilem, bratem Dantego), podkręconym poziomem trudności i japońskimi, hardkorowymi trybami rozwałki. Największe obawy rodzi z pewnością sterowanie, bo wymaga precyzji (ale rewelacyjne pady można kupić już od 130 złotych, więc nie narzekajcie). Niewiadomą jest także jakość oprawy graficznej, która na PS2 nie raziła, ale i nie zachwycała. Przy konwersji zniknie element maskowania niedoróbek przez niską rozdzielczość, więc oby nie było źle w tym elemencie. Mi to wszystko wcale nie przeszkadza i z wywieszonym językiem czekam na rewelacyjnie się zapowiadającego slashera. Będzie grubo.

Gonzo

http://capcom.com/dmc3/main.html

PRODUCENT: Bungie **WYDAWCA:** Microsoft **DYSTRYBUTOR PL:** Microsoft **PLATFORMA:** PC, Xbox

Halo 2

Cofnijmy się do grudnia 2004 roku.

Każda licząca się platforma dostaje fps-killera: PS2 Killzone, Xbox Halo 2, natomiast PC Half-Life 2. Jak się okazało, najbardziej spektakularny sukces odniósł sequel fpp w klimatach sf na konsolę Microsoftu. Stał się prawdziwą maszynką do robienia pieniędzy, przynosząc dochód porównywalny tylko z produkcjami filmowymi. Z kilku powodów dobrze się stało, że ogłoszono konwersję. Fabuła Halo 2 jest cholernie porywająca, bije na głowę znaczną większość opowieści z gier i filmów! Mogę zaręczyć, że przebijając się przez poziomy produkcji Bungie i widząc w tle wielotysięczne miasto dostaniecie bezdechu. Historia kontynuuje wątki z pierwszej części, ale wiele motywów jest zupełnie świeżych. Wybaczcie ogólniki, ale ja na Waszym miejscu pozabijałbym za ewentualne spoilery.

RADIATORY CZEKAJĄ

W kwestiach graficznych producenci mówią tylko o podbiciu rozdziałki, czyli zapewne reszta elementów pozostanie bez większych zmian. Oznacza to wiele pustych przestrzeni i nie zawsze inteligentnych przeciwników. Tak, Halo 2 nie jest ideałem. Jednak te braki zostaną sowicie wynagrodzone, jeśli gra zaoferuje choćby zbliżony do oryginału poziom miodu. Z plusów trzeba wymienić zjawiskową oprawę wizualną (modele, animacja, projekty poziomów) i dźwiękową (rozmach przytłacza), klimat dobrze znany fanom oryginalnego Halo oraz wysoko zawieszoną poprzeczkę grywalności. W grze pokierujemy wieloma pojazdami (mocarny czołg Scorpion czy słynny, terenowy Warthog), ale także różnymi postaciami. OK, więcej nie zdradzę. Kwestią, która natomiast wymaga wyjaśnienia, jest multiplayer. Był on motorem napędowym tej gry na Xboxie. Na razie nie wiadomo, jak będzie wyglądała rozgrywka wieloosobowa na PC, ale głupotą ze strony Microsoftu byłoby całkowite z niej zrezygnowanie. Halo 2 jest zapowiadane jako port jedynie na Windows Vista. Nowy kult?

Gonzo

www.bungie.net/Games/Halo2/

PRODUCENT: Ritual Entertainment **WYDAWCA:** Valve Software **PLATFORMA:** PC, X360

SiN Episodes

SiN atakuje ponownie, mając w zanadrzu potężne argumenty.

Ritual Entertainment postanowiło zaatakować branżę z nieoczekiwanej strony. Firma nie mogąc znaleźć wydawcy zdecydowała się rozprowadzić swój produkt przez STEAM, na wzór Half-Life 2. Jest to w pewnym sensie plus dla jakości gry – producentów nikt nie goni, grę mogą wydać wtedy, kiedy czują, że jest dopieszczona na maksa. Jednak największą innowacją jest podzielenie gry na dziewięć epizodów – każdy z nich dostarczać będzie od 3 do 6 godzin rozgrywki. Epizody te stanowić będą fabularną całość, zaś produkcja kolejnych części będzie uzależniona od uwag i pomysłów Graczy wyniktych z obcowania z pierwszymi częściami.

Gra hulać będzie na silniku Source, którego możliwości mogliśmy widzieć już w H-L2. Dlatego też gra na screenach i filmikach przypomina produkt Valve – moim zdaniem jest to ogromny plus. Świat SiN Episodes charakteryzować będzie się dużą interaktywnością. Oczywiście podstawę stanowi tu zaawansowane odwzorowanie fizyki i daleko posunięta interakcja z otoczeniem. Te właściwości silnika mają pozwolić nam na prawdziwie zróżnicowany gameplay, a walka, poza bezpośrednią wymianą ognia, wzbogaci się także o wykorzystywanie elementów otoczenia (zestrzelenie wielkiej balii miażdżącej przeciwników, rykoszety, zapadające się pod gradem kul mosty itd.). Wrogowie wedle zapewnień twórców powinni zaskoczyć nas poziomem AI, przeciwnicy mają się chować, otaczać nas i przeprowadzać zorganizowane akcje. Zobaczymy. Poziom trudności stale ma dostosowywać się do naszych poczynań, co powinno przełożyć się na ekscytującą i wymagającą zabawę (o ile mechanizm ten zostanie należycie dopracowany). Ciekawostką jest, iż wybory dokonane w początkowej fazie gry mogą mieć wpływ na rozwój wydarzeń w dalszych epizodach. W grze pojawią się pojazdy, sterowane przez NPCów (towarzyszyć nam będzie tajemniczy haker oraz ponętna panna, świeża krew korporacji, dla której pracuje bohater).

Pierwszy SiN przegrał w starciu z genialnym H-L'em, tak samo zresztą, jak cała reszta ukazujących się w tym czasie FPS'ów. Być może jednak sequel w postaci SiN Episodes przysporzy serii popularności, moim zdaniem są ku temu duże szanse. Gra zapowiada się naprawdę

świetnie, jedyne, co może budzić wątpliwości, to podział na epizody. Wydaje mi się, że czas produkcji i cena kolejnych części (za pierwszy epizod zapłacimy 19,99$) będą sporą przeszkodą w drodze do sukcesu, ale widocznie członkowie Ritual Entertainment są innego zdania. Oby mieli rację.

Iwan

www.sinepisodes.com

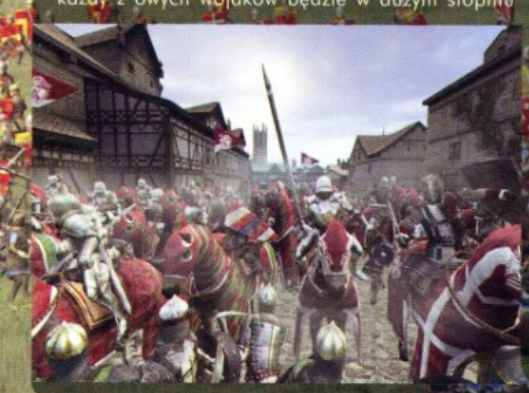
PRODUCENT: Creative Assembly **WYDAWCA:** Sega **PLATFORMA:** PC

Medieval 2: Total War

Nic, co widziałeś w relacjach z bójek pseudokibiców nie przygotowało Cię na to, co zobaczysz w tej grze.

EJ, ZOBACZ ILE LUDZI PRZYSZŁO

Szykuje się nie lada gratka dla miłośników strategii turowych oraz epickich bitew. Zwłaszcza dla tych, którzy cenią sobie gry z serii „Total War", bowiem w czwartym kwartale bieżącego roku na rynku pojawi się kolejna gra z serii. Autorzy w znacznym stopniu zmodernizowali silnik napędzający rozgrywkę. W bitwach mogło będzie brać udział ponad 10000 wojowników. Wartą podkreślenia jest zapowiedź, że po raz pierwszy każdy z owych wojaków będzie w dużym stopniu zindywidualizowany. Oznacza to zbroję z odpowiedniej epoki, odmienne uzbrojenie oraz bogactwo heraldycznych kolorów, jak również odmienne twarze oraz budowę ciała. Bardzo miłym elementem będzie szczegół brudzenia się wszystkich wyżej wymienionych elementów w miarę rozwoju bitwy. Ponadto nowy system animacji ma uczynić bitwy jeszcze bardziej widowiskowymi i realistycznymi. Same pola walki również będą bardziej szczegółowe i okazałe. Istotne będzie, aby pamiętać o badaniu otoczenia w celu wczesnego wykrycia nadchodzących zagrożeń.



Sama akcja osadzona jest w latach 1080–1530 – czasie, który, mówiąc krótko, nie zapisał się złotymi zgłoskami na kartach historii Europy. Dzięki rozszerzonej mapie rozgrywki możliwe będzie również udanie się do Ameryki Południowej w celu stoczenia bitwy z Aztekami.

NIBY TAKI MAŁY, A JEDNAK DYKTATOR

Podobnie, jak już wiele razy wcześniej, zaczniesz dysponując małą armią, a czekać będzie na Ciebie cała Europa. Europa, w której Ty będziesz władcą i nie będziesz musiał martwić się o traktaty czy dopłaty do mleka. W Twoim dobrym interesie będzie leżało poszerzanie granic, dbanie o najwyższy możliwy ogólny dobrobyt, rozwój miast, armii, fortec. Wszystko to sprawi oczywiście wzrost respektu wobec Twojej osoby. Z pomocą przyjdą księża, poszerzający wpływy oficjalnej religii, kupcy, którzy zadbają o to, aby państwowy skarbiec był pełny oraz księżniczki, które zapewnią Ci rozrywkę (tak naprawdę pomogą w negocjacjach). Skryte mordy kluczowych postaci w szeregach wroga, przekupstwa – to wszystko przed nami. Wracając jeszcze na chwilę do spraw religijnych. W grze papież będzie na bieżąco kontrolował swoje wpływy w państwach tych bardziej katolickich oraz tych trochę bardziej na bakier w kontaktach z Watykanem. Od Ciebie będzie zależało, czy podporządkować się decyzją papieża (=toczyć walkę z prawosławiem oraz islamem), czy zafundować sobie ekskomunikę i bilet do piekła na ziemi w jedną stronę.

W grze pojawi się 250 nowych, unikalnych jednostek podzielonych na 21 frakcji. Każda z nich dysponować będzie zróżnicowanymi umiejętnościami, co w założeniu ma przynieść duże zróżnicowanie możliwych do podjęcia taktyk na polu bitwy.

Aby jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, do dyspozycji otrzymasz potężne machiny wojenne, które w mig niejedno miasto obrócą w pył.

Zapowiada się niespokojny koniec roku.

Markinson

www.totalwar.com

PRODUCENT: The Collective **WYDAWCA:** 2K Games **PLATFORMA:** PC, Xbox, PS2

The Da Vinci Code

No to idziemy szukać Świętego Grala.

Skąd, po co, dlaczego...

„Kod Leonarda Da Vinci" jest wydaną całkiem niedawno książką, której nie trzeba nikomu specjalnie przedstawiać. Po wręcz genialnej karierze w księgarniach historia, jak to zwykle bywa, trafiła, a raczej wkrótce trafi, na duży ekran. Jednocześnie, zgodnie z nowo upowszechniającą się modą, ktoś wpadł na pomysł, aby przy okazji wydać grę o tym samym tytule i wykorzystać kolejną platformę przekazu do zarabiania pieniędzy.

Dla niezorientowanych powiem, że główna oś fabuły opiera się na teorii, jako by Maria Magdalena zbierając krew Chrystusa nie zrobiła tego całkiem dosłownie, ale raczej w przenośni. W rzeczywistości miała zebrać krew króla żydowskiego w siebie wydając na świat jego dziecko. To właśnie ta krew płynąca w żyłach kolejnych pokoleń była legendarnym Świętym Gralem. Krew potomka króla Dawida, prawowitego władcy Izraela, miała być skarbem strzeżonym przez tajną organizację, która poprzez wieki przybierała najróżniejsze formy, wliczając w to zakon Templariuszy, a której ostatecznym celem było przywrócenie prawowitych rządów w Ziemi Świętej.

W praktyce

Mając to w pamięci rozgrywka zacznie się niewinnie od zwykłego morderstwa w Luwrze, wyjaśnianego przez profesora Harvardu Roberta Langdona. Nie przyjdzie nam jednak długo czekać, aby akcja przybrała typowe dla książki tempo i pogmatwanie fabuły godne detektywistycznego umysłu Sherlocka Holmesa. Pokierujemy poczynaniami głównych bohaterów książkowych: Sophie Neveu oraz wspomnianego Langdona podczas eksploracji, szczegółowo dopracowanych lokacji w stylu Muzeum Luwru czy opactwa Westminsterskiego. Miejsca te, jak na szanującą się przygodówkę przystało, mają być pełne wymagających bystrego umysłu zagadek i łamigłówek, przerywanych unikalną mieszanką zadań opartych na skradaniu się, chaotycznych pościgów oraz typowej walki. Wszystko to będzie rozwinięciem istniejących oraz dodaniem nowych wątków, których pokazanie w kinie okazało się niemożliwe ze względu na ograniczenia czasowe. Tak, dla wiernych fanów książki jest to zapewne niewiele, ale na chwilę obecną nic więcej nie wiadomo.

A chodzi o

Jak większość pozycji opartych na bestsellerach z gatunku beletrystyki, „Da Vinci Code" wydaje się mieć potencjał wspaniałej gry, który może być zaprzepaszczony przede wszystkim przez nadmierny pośpiech. Data premiery zbliża się nieubłaganie i nie może być przesunięta, gdyż z założenia mamy do czynienia z interaktywnym ubarwieniem nadciągającego hitu kinowego i jedno bez drugiego ukazać się nie może.

Kosynier

www.2kgames.com/davincicode

PRODUCENT: Artifical Intelligence Design **WYDAWCA:** Artifical Intelligence Design **DYSTRYBUTOR PL:** nieznany **PLATFORMA:** PC, XBOX 360

Monster Madness

Impreza po amerykańsku...

Zack, typowy amerykański chłopaczyna z zacięciem informatycznym, postanowił zabalować. Jako, że picie w samotności jest be, namówił do tego swojego zioma Andy'ego oraz dwie koleżanki, Carrie i cheerleaderkę Jennifer. Niestety, radosne drinkowanie czworga przyjaciół zakłóciły potwory! Taa, znowu musimy ratować siebie i świat... Cała ta naiwna historyjka jest pretekstem do typowego shootera (YESS!), za który odpowiada ekipa Artificial Intelligence Design (na koncie póki co mają tylko Rogue: The Adventure Game).

Loaded?

Nie Loaded, ale ta sama perspektywa! Całą akcję obserwujemy „z góry", podobnie jak w dawnym hicie na PSX-a. Jeśli gra okaże się równie smakowita, to... Ach, będzie miodnie! Cieszy to, że chęć wypruwania flaków nieproszonym istotom wyrazili wszyscy uczestnicy imprezy (hehehe), my wybierzemy sobie jednego z nich. Ponoć każdy ma być na swój sposób wyjątkowy i posiadać własne techniki zabijania (OH, YESS!). W trybie single player mashować będziemy na 30 etapach, podzielonych na 6 epizodów. Wśród nich znaleźć się ma supermarket i, uwaga, liceum (ale nauczycieli pewnie żadnych tam nie znajdziemy, hyhy). W rozwałce wesprze nas niejaki Larry, nasze jedyne źródło zaopatrzenia w nowe guny, amunicję i wiele innych rze-czy. Jedyne, ponieważ w czasie gry nie znajdziemy żadnych pukawek! Ciekawostką jest to, że każda z postaci jest w stanie dzierżyć w dłoniach dwie bronie (YESS!), znajdzie się także coś przydatnego do walki na krótkie dystanse, np. kij baseballowy (pysznie). Mało tego, w grze wystąpią nawet pojazdy, które będziemy mogli upgrade'ować. To jeszcze nie wszystko, oprócz wspomnianych wcześniej elementów autorzy zapowiadają niemałą interakcję z otoczeniem, co pozwoli nam na jeszcze skuteczniejszą anihilację wroga (możliwość rzucenia któremuś kubłem na śmieci w twarz zapowiada się wybornie, hieh). Nie wiem jak Wam, ale mi już się to podoba. To był single, teraz pora na multiplayera... W nim wystąpią wszystkie dobrze nam znane tryby (capture the flag itp, znacie temat), ale poza nimi będzie też co-operative. Gra pozwoli zaprosić kumpli z sieci i we czterech urządzić rozwałkę na wszystkich poziomach gry! (OH, YESS!)

Hot in herre!

Dźwięk będzie poprawny, muzyka ok., ale autorzy gry skupiają się przede wszystkim na grafice. I faktycznie, po obejrzeniu dostępnych materiałów widać, że Monster Madness prezentować się będzie pod tym względem świetnie. AID chwali się użyciem do tego celu Reality Engine (którego właścicielem jest Epic Games), wspominają także o fizyce gry, za którą odpowiada system o nazwie PhysX, o którym ostatnio wiele się mówi. A poza tym oczywiście to, co kochamy najbardziej, czyli masa flaków

i krwi! Dla fanów odmóżdżającej siekaniny (w tym i dla mnie) zapowiada się mocna rzecz, jak będzie naprawdę, zobaczymy w czerwcu.

Veeroos

www.monster-madness.com

PRODUCENT: Crytek Studios **WYDAWCA:** EA **DYSTRYBUTOR PL:** EA PL **PLATFORMA:** PC

Crysis

Przyszedł znikąd i zawładnął rynkiem...

Taki właśnie był FarCry. Dwa lata temu programiści ze studia CryTek zaskoczyli wszystkich i wypuścili na rynek produkt niemal idealny. FarCry wyprzedził nieco epokę superprodukcji, którą potem uzupełniły Doom 3, Half Life 2 itp. FC był jednak inny niż wymienione tytuły. Miał coś w sobie, coś takiego, co nie pozwalało na przerwę w grze. Może to była przepiękna grafika, ciekawa fabuła, rewelacyjna fizyka, a może olbrzymi i cudownie odwzorowany świat gry. Swoboda, możliwość kierowanie pojazdami, bardzo odmienne wydarzenia, wszystkie te cechy niesamowicie dobrze działały na grywalność tego FPS-a.

Pewnym więc było, że CryTek nie da sobie spokoju, tylko będzie parł na przód. Chłopaki sprzedali więc prawa do nazwy FarCry i zajęli się czymś nowym.

Pierwszym zadaniem było stworzenie nowego silnika. Wiadomo – nie jest on nowy od podstaw, ale bardzo mocno zmodyfikowany i ulepszany Cry Engine, który teraz oznaczony jest cyferką 2. Ponieważ gra ma mieć premierę dopiero po wyjściu na świat nowego, cudownego dziecka Microsoftu – Widowsa Vista, Crysis będzie przystosowany do pełnego wykorzystania wszelkich dóbr DirectaX 10 oraz, uwaga, Pixel Shadera 4! Nie oznacza to, że właściciele starszych kart w grę nie zagrają. Chociaż absolutnym minimum ma być sprzęt, który wspiera technologie PS 2. W grę więc wchodzą mocniejsze Radeony z serii 9xxx oraz GF FX-y. Starsze karty gry niestety nie uciągną.

Dzięki wysokim wymaganiom sprzętowym oraz obsłudze najnowocześniejszych technologii Crysis będzie... piękny i ultrarealistyczny. Mapa gry to bardzo zróżnicowana topograficznie wyspa, na której znajdziemy krajobrazy zimowe, tropikalne dżungle, ogromne łąki oraz malownicze zatoki. Słowem – przekrój świata zostanie zawarty na jednej, za to bardzo dużej, wyspie. Gracz nie będzie ograniczony żadnymi niewidocznymi barierami czy „loadingami". Świat stoi otworem i mimo tego, że fabuła ma być raczej liniowa, to dotarcie do celów misji będzie bardzo różnorodne.

Grafika będzie obfitować także w mnóstwo cudownych smaczków, takich jak np zmienna pogoda. Zjawiska pogodowe mogą być bardzo niebezpieczne – istnieć ma realne zagrożenie wessania przez trąbę powietrzną bądź śmierci w lawinie śnieżnej. Spektakularne będą też wszelkie efekty specjalne, zarówno graficzne, dźwiękowa jak i oczywiście fizyczne.

Fizyka, która będzie zapewne wspierana akceleratorem PhysX, ma być powalająca. Wyspa, według obietnic autorów, może ulec całkowitej destrukcji, nie będzie rzeczy, drzewa, budynku czy innego obiekty, który jest niezniszczalny. Zapowiada się mniamuśnie.

Gracz będzie mógł tak, jak w FarCry'u, używać pojazdów, łodzi, a także helikopterów, które wydajnie zmniejszą odległości między kolejnymi punktami wyspy.

Fabuła gry zapowiada się banalnie, lecz ciekawie zarazem. Na wyspie rozbija się spory, niezidentyfikowany obiekt. Rządy Korei Północnej i USA wysyłają

swoje oddziały, aby sprawdzić, co jest grane. Okazuje się, że obiekt to statek obcych, którzy nie mają dobrych zamiarów w stosunku do Ziemian. Od razu zaczynają bowiem terraformować naszą planetę do swoich potrzeb – zamrażając ją. Wojska ziemskie po perypetiach postanawiają pracować razem i skopać tyłek obcym. W środku tego młynu znajduje się oczywiście... gracz. Kampania dla pojedynczego gracza nie będzie należeć do zbyt długich – około 10 godzin gry. W porównaniu do FarCry'a gracz nie będzie walczył samotnie (przynaj-mniej nie zawsze), ale nie będzie też możliwości sterowania sprzymierzonymi wojskami. Autorzy duży nacisk kładą na tryb wieloosobowy, ale na razie nie wiele o nim wiadomo.

Na Crysisa trzeba będzie jeszcze trochę poczekać, jednak mam wrażenie, że będzie on tak dobry, jak FarCry, a co za tym idzie – czekać naprawdę warto...

Rosic

PRODUCENT: Inter Serv Int. **WYDAWCA:** Namco **DYSTRYBUTOR PL:** nieznany **PLATFORMA :**PC

Mage Knight Apocalypse

Lubisz RPG-i, smoki, dziewice i ratowanie świata? Chciałbyś zostać bohaterem? Jeśli choć raz odpowiedziałeś „tak", ten tekst jest właśnie dla Ciebie.

Po raz kolejny przyjdzie nam uratować świat przed apokalipsą, którą tym razem postanowiły zgotować nam armie czystego zła. Gracz prowadzony przez magiczną i zarazem tajemniczą rasę Solvani wyruszy w długą podróż w celu powstrzymania zagłady. Wraz ze wzrostem potęgi sił chaosu rodzi się siejący zniszczenie potwór o niewyobrażalnej sile pod postacią pięciogłowego smoka. Pojedynczy wojownik nie dałby mu rady, więc po drodze zaistnieje konieczność doboru sojuszników pochodzących z różnorakich frakcji. Bitwa wkrótce się rozpocznie. Żeby być konkretnym, gra powinna znaleźć się w sprzedaży latem bieżącego roku.

To gdzie mam iść po kask i pistolet?

W grze będziesz miał możliwość wcielenia się w jedną z pięciu postaci. Do wyboru będą karzeł, elf, wampir, kobieta barbarzyńca (barbarzyńczyni?) oraz połączenie człowieka ze smokiem. Każda z tych postaci posiada odrębną historię, którą będzie się stopniowo odkrywać podczas gry. Oczywiście graczowi pozostawiono możliwość doszlifowania swojej postaci poprzez nadanie jej wybranego imienia oraz określenie cech wyglądu zewnętrznego. Kiedy zaczniesz rozgrywkę, dołączą do Ciebie bohaterowie, którzy mieli mniej szczęścia i nie zostali wybrani. Nie będą oni jednakcałkowicie niezależni, będzie można wydawać im ograniczoną ilość rozkazów. W zależności od wyboru postaci, umiejętności czy posiadanego uzbrojenia będziesz mógł rozprawić się z wrogiem na wiele sposobów. Od Ciebie zależy czy wrogowie odejdą z tego świata z hukiem, zostaną przeszyci na wskroś mieczem czy też zginą nagle i nieoczekiwanie niczym w Splinter Cell. Każda z postaci będzie posiadała swoje drzewko umiejętności. W zależności od obranej taktyki, w miarę rozwoju rozgrywki będzie można rozwinąć moce podstawowe i mieć ich szeroki wachlarz lub otrzymać dostęp do wyspecjalizowanych super-mocy. Gra ma zawierać 30 misji dla pojedynczego gracza, rozgrywanych w sześciu krainach. Każda z tych misji będzie mogła zostać rozegrana na różne sposoby. Zaimplementowany zostanie również tryb multi. Czas rozgrywki przewidziany jest na około 30 godzin.

Markinson

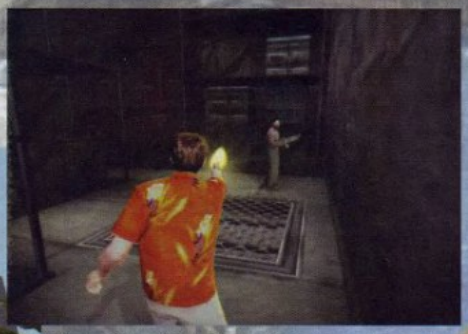
http://mageknight.namco.com/main.html

PRODUCENT: Radical Ent. **WYDAWCA:** VU Games **DYSTRYBUTOR PL:** CD Projekt **PLATFORMA:** PC, PS2, PS3, X, X360

Scarface: The World is Yours

Jakie jest najniebezpieczniejsze zwierzę świata? Mszczący się facet, który nie ma nic do stracenia.

Po rozczarowaniu (w opinii wielu graczy) jakie przyniósł Ojciec Chrzestny, szykuje się kolejny „remake" filmowej klasyki. Tym razem autorzy, naginając nieco fabułę filmu, chcą przedstawić wydarzenia mające miejsce po jego zakończeniu. Jako kubański imigrant - Tony Montana (tytułowy Człowiek z Blizną) zostałeś kimś w narkotykowym półświatku oraz jego podziemnej ekonomii. Twoi wrogowie myślą, że nie żyjesz. Gdyby wiedzieli w jakim są błędzie... Wszystko to czeka na Twój powrót. W powietrzu czuć już pierwsze powiewy o zapachu vendetty. Pora wyjść z ukrycia i odbudować pozycję na szczycie. Pobicia, budzenie grozy, eksplozje oraz wrogowie pod kołami samochodu – oto droga jaką osiągniesz swój cel w tej grze.



Grand theft scarface

Ludzie, którzy mieli okazję zobaczyć grę w akcji na zamkniętych pokazach organizowanych przez Vivendi, w dużym stopniu porównują dzieło Radical Enertainment do serii GTA. Fizyka gry, system walki czy jazdy samochodem póki co jest bardzo podobny (co nie dziwi) do klasyki gatunku. Jednakże autorzy gry planują wprowadzić kilka ele-mentów różniących oba produkty. Podczas walki kamera będzie ustawiona ponad ramieniem bohatera gry. Kolejnym, tym razem zdaje się mało przydatnym urozmaiceniem, będzie specjalny system, który poinformuje nas, w którą z części ciała trafiliśmy naszego przeciwnika. Zwłaszcza podczas rzezi z pewnością znajdziemy czas na takie analizy. Ponadto, co ciekawe, autorzy obiecują brak przerw na doczytanie mapy podczas eksploracji rozległego Miami. Znajdując się wysoko w hierarchii wreszcie to nie my będziemy wynajmowani, ale wręcz przeciwnie - to na nasze zlecenie będą kraść, podpalać i mordować. Gra, jak przystało na prawdziwą „gangsterkę", będzie zawierała sporą dawkę brutalności i wulgaryzmów. Dowodem na to może być planowany tryb o swojskiej nazwie „Ślepa Rzeź". Zgodnie z oficjalnymi zapowiedziami, urokami życia narkotykowego barona (i Ślepą Rzezią) powinniśmy cieszyć się jesienią bieżącego roku. Trudno konkurować z pierwowzorem, do którego jest się cały czas porównywanym i w dodatku bardzo podobnym. Osobiście jednak życzę grze detronizacji króla. Będzie to tylko z korzyścią dla nas – Graczy.

Markinson

www.scarfacegame.com

PRODUCENT: Iron Lore **WYDAWCA:** THQ Inc. **DYSTRYBUTOR PL:** nieznany **PLATFORMA:** PC

Titan Quest

Titan Quest?

Nie, nie jest to zaczątek kolejnego tasiemca z serii Quest od Sierry Entertainment (już nie On-Line, jeśli ktoś jakimś cudem jeszcze nie wie), tylko... hack'n'slash! Dokładnie, wesoła gromadka z Iron Lore postanowiła nam zafundować przygodę na miarę Diablo XXI wieku! Nie słyszeliście o Iron Lore? Hehe, ja też.

Firmę założyli Brian Sullivan (jeden z twórców Age of Empires) i Paul Chieffo, a Titan Quest to ich pierwsza produkcja. Możemy mieć nadzieję, że będzie to całkiem smaczna rzecz, bo, jak wiadomo, na początku każdy ma zapał i mu zależy, potem różnie bywa... OK, przejdźmy do szczegółów.

Opowiem Wam ich historię

Jest banalna jak zupka w pięć minut. Antyczną Grecję dewastują zbiegli (nie wiadomo jak) z więzienia Tytani. Oczywiście Zeusowi i jego ekipie z Olimpu nie chce się ruszyć boskiej dupci i jakoś zaradzić dalszej destrukcji, dlatego wysyłają Ciebie, drogi Graczu, abyś zrobił porządek. I tyle. Nie liczcie na jakieś niewyobrażalne zwroty akcji czy coś w tym stylu. Cel jest jasno określony, więc topór w dłoń i na wroga! Gierka standardowo umożliwia nam stworzenie własnego hero. Tak więc określamy, jakiej ma być płci, dajemy imię (np. Donald), modnie ubieramy, po czym dokonujemy wyboru jednej z 25 klas postaci i rozpoczyna się zabawa. Szybko okazuje się, że Tytanom nie wystarczyło zajęcie samej tylko Grecji, postanowili oni posiąść także ogrody Babilonu, egipskie piramidy i wiele innych, dobrze znanych, starożytnych miejsc. Podróż będzie umilać ponad dziewięćdziesiąt rewolucyjnie inteligentnych stworzeń, umiejących realnie oceniać swoje szanse w walce, a także ostro kombinować, jakby tu utrudnić Graczowi wykonywanie zadania. Warto bić się jak najwięcej, bo do rozwinięcia czeka 120 skillów! Nie ma pod tym względem żadnych ograniczeń – niezależnie od wybranego typu naszego bohatera, każdy może rozwijać te same umiejętności. Czy wspomniałem o 1000 (tak, tysiącu) przedmiotach, jakie znajdziemy podczas wędrówki? Mówię jedynie o zwykłych, tych magicznych ma być ponoć sto razy więcej... Brzmi wybornie, ale zobaczymy, jak będzie. Twórcy Titan Quest zwracają szczególną uwagę na zagadnienie rozwoju postaci. Pomimo wybrania jej klasy, to od naszych poczynań ma zależeć, w którym kierunku będzie się ona rozwijać. Ilość rzucanych czarów wzrośnie, jeśli będziemy preferować magię, natomiast siła, czy kondycja podniesie się przy używaniu broni białej. Aby stare zaklęcia nie stały się bezużyteczne, ma również rosnąć ich moc. Oprócz tego czeka na nas szereg wyborów, które jeszcze bardziej mają określić naszą postać.

Boski Zeusie, melduję wykonanie zadania!

Myślę, że możemy spodziewać się gierki minimum dobrej. Świat o prawdomówności ekipy Iron Lore dowie się już w lipcu, a my? Tego, póki co, nie wiadomo.

Veeroos

http://titanquestgame.com

PRODUCENT: GSC Game World **WYDAWCA:** THQ Inc. **DYSTRYBUTOR PL:** CD Projekt **PLATFORMA:** PC

Stalker

Jak by wyglądał świat, gdyby katastrofa w Czarnobylu rozrosła się na większą skalę?

Developerzy gier coraz częściej ostatnimi czasy ulegają pokusie ciągłego przekładania dat wydania swoich najgłośniejszych produkcji. Tak jest z kultowym już Duke Nukem (Never) Forever, podobnie zaczyna wyglądać sprawa Stalkera. Autorzy odsuwali premierę już co najmniej pięć razy, doszło wręcz do tego, że spragnieni gry ludzie stworzyli specjalną petycję, by przyspieszyć jej pojawienie się na świecie. A czy jest wogóle na co czekać?

Jakiś jasnowidz zatrudniony chyba przez autorów przewidział, że w tym roku nastąpi kolejna katastrofa reaktora w Czarnobylu, która skazi teren wokół elektrowni w promieniu 30 km. Do tego jej skutki będą nieporównywalnie większe od tych sprzed przeszło 20 laty, wręcz nienormalne – o ile w takiej sytuacji można w ogóle mówić o normalności. Jako jeden ze Stalkerów – uzbrojonych „naukowców-zwiadowców", zatrudnionych do zbierania co ciekawszych okazów fauny i flory będziemy mogli przekonać się o skutkach koszmaru z bliska. To tyle faktów, teraz trochę obietnic. Nasz bohater będzie mógł się poruszać po przeszło 20 km kwadratowych terenu, w tym zarówno wewnątrz reaktora, jak i na zewnątrz sarkofagu. Nie zawsze będziemy skazani na własne nogi, w grze pojawią się pojazdy, w tym dobrze nam znane ciężarówki Kama3 albo „limuzyny" Łady.

Rzeź (nie)winiątek

Wszędzie panować mają zmieniające się warunki i rzucać w oczy postępujące skutki skażenia. Ponieważ Stalker ma być połączeniem cRPG i FPP, w nasze ręce wpadnie jakieś 30 rodzajów broni, od klasycznej, przez grawitacyjną, po nasze własne zdolności, jak telekineza i telepatia. Będzie na czym ten cały arsenał testować, ponieważ naprzeciw nam stanąć mają mutanty poruszające się całymi stadami i niezwykle inteligentne – przynajmniej niektóre ich gatunki, których ma być ok. 15 – wśród nich także te robiące użytek z wyżej wymienionych sił PSI. Napotkamy też całkiem normalne postaci, choćby innych stalkerów, którzy podzieleni będą na klany – z jednymi będziemy musieli współpracować, z innymi zaś walczyć, wszystko zależy od naszego zachowania w grze. Poza potyczkami z A.I. będziemy mogli wykorzystać ukraińską elektrownię jako teren rozgrywek multiplayerowych w trybach CTF, Team Deathmatch i Cooperative. Przedmioty, które znajdziemy w ruinach będą losowo generowane tak samo, jak cele misji i wydarzenia, więc teoretycznie żadne dwie eskapady nie będą do siebie podobne, potem każdy przedmiot zresztą może stać się obiektem handlu – nie tylko „artefakty" ale i broń oraz ekwipunek.

Patrząc na to, jakie wizje roztaczają przed nami autorzy, nic dziwnego, że gracze starają się czynnie wpłynąć na jak najszybsze wydanie gry. Aktualna data to 2007 rok – oby to był już termin ostateczny, gdyż ile mogą czekać wyposzczeni gracze na jedną, niegrożną grę...?

Emill

www.stalker-game.com

PRODUCENT: Human Head Studios **WYDAWCA:** 2K Games **DYSTRYBUTOR PL:** Cenega **PLATFORMA:** PC, Xbox 360

Prey

Prey wraca z zaświatów w ekspresowym tempie.

Żego jak czego, ale poczucia humoru gościom z 3D Realms odmówić nie sposób. Mimo, że znajduję się w grupie wierzącej w powstanie Duke Nukem Forever, to informacje o drugim FPS-ie produkowanym w tych samych studiach spowodowały u mnie dyskomfort psychiczny, czy aby nie jestem wodzony za nos przez te lata. Jednak developingiem zajmuje się Human Head Studios (znane z Rune czy Blair Witch 2: Legenda Coffin Rock), więc wszystko gra. Prey pierwszy raz był zapowiadany już w połowie lat 90. Potem zarzucono ten projekt, teraz znowu rozpoczęto produkcję i jest ona w zaawansowanym stadium.

Lee Jones

Centrum fabuły to Tommy, mechanik pochodzący z Cherokee, który odcina się od swej przeszłości, a jednocześnie nie wie co będzie robił w przyszłości. Jak to zwykle bywa, następuje zwrot akcji. Tym razem atak kosmitów na ziemię powoduje, że ujawniają się w nim niespotykane moce. Koleś tym zachwycony nie jest, najpierw uratuje swój tyłek i tyłeczek swojej dziewczyny, a dopiero potem zastanowi się co ze światem.

Wiadomo już dużo co do systemu rozgrywki i grafiki. Gra hula na silniku Dooma 3, który mimo swoich starczych niedoskonałości, nadal pozostaje w czołówce jeśli chodzi o oświetlenie. Ograniczenia techniczne to mniejsza liczba oponentów i przeważająca liczba zamkniętych przestrzeni. Prey to taki mały brylancik: począwszy od szczegółowych modeli przeciwników, po dynamikę rozgrywki i klimat, na portalach kończąc. Właśnie portale mnie przekonały do tej gry, to znakomity patent, który z pewnością zostanie solidnie wykorzystany. Poprzez portale będziemy się przemieszczać między zupełnie odrębnymi miejscówkami, bez żadnych loadingów!

Poza tym strzały przechodzą przez teleport, więc wykręconych akcji będzie co niemiara.

Pociąg z portalu 3 przy teleporcie 8

Wchodzicie w nowy portal prowadzący na dach żyjącego statku kosmicznego, wokół same gwiazdy, przed Wami horda przyjemniaczków. Palicie plazmą, ale licznik amunicji zbliża się do zera, wiec decydujecie się na odwrót. Nieopatrznie wchodzicie w drugi portal, rozglądacie się, a nagle ekran się rozmywa... To monstrualny potwór stojący za teleportem zaatakował, a przy okazji dosięgły Tommy`ego strzały z przestrzeni kosmicznej. Moc!

Pisałem o unikalnych zdolnościach głównego bohatera, żadnym problemem będzie przejście po ścianie czy oszukanie grawitacji. Jeśli Wasza wyobraźnia pracuje na wysokich obrotach to pomyślcie o możliwościach w multiplayerze. Nowa jakość? Na pewno. Prey to nadal więcej niewiadomych, z tym, że można w ciemno wyrokować, iż zarządzi. Moja karta graficzna już drży na samą myśl o milionach obliczeń, które na nią nałoży koprodukcja HHS i 3D Realms.

Gonzo

www.prey.com

PRODUCENT: Lionhead Studios **WYDAWCA:** EA Games **DYSTRYBUTOR PL:** EA Polska **PLATFORMA:** PC

BLACK & WHITE 2: Wojny bogów

EA, niczym Pac-Man, zjadło Lionhead Studios. Kurcze, może w końcu Mołyneux zrobi Dungeon Keepera 3...

Tymczasem wzorem oryginalnego Black&White i expansion packa Wyspa Chowańców zapowiedziano dodatek Wojny Bogów. Całe zamieszanie sprowadza się do tego, że Aztekowie postanowili sprostać swojej tradycji i złożyć ofiarę. Z ludzi. W ten sposób wezwali nowe, potężne i złowrogie bóstwo wraz z takim samym chowańcem. Teraz zaczyna on palić wioski, kraść dziewkom wianki i spijać gospodarzom bimber. Do nas będzie należało uporanie się z przybyszem, metodą bądź bardziej pokojową, bądź odpłacając pięknym za nadobne. Czyli to drugie.

IMPORT.EXE

Cały design gry stał się bardziej mroczny, ciekawie wygląda ten zły chowaniec. Miks trzonka od szczotki, Szkieletora i zdechłego kota. No mówiłem, że ciekawie. Przeciwna armia w kampanii to wszelkiego rodzaju zjawy, więc może teraz przynajmniej nie będą się mylić z naszymi jednostkami na polu bitwy. Z praktyczniejszych rzeczy: dostaniemy 4 nowe cuda (między innymi skażenie wrażych pól albo mocniejszą kulę ognia), a także 2 nowe jednostki bojowe. Czy to wymaga aż wydawania dodatku, pozostawiam do przemyślenia. Wspomina się jeszcze o 3 świeżych budynkach, ale ten brak szczegółów, o jakie budowle chodzi, dołuje. Lionhead deklaruje, że napisał od nowa linijki kodu odpowiedzialne za Sztuczną Inteligencję. To już spora zmiana, trzeba będzie solidnie przećwiczyć je na pełnej wersji. Weterani z podstawki zaimportują swojego zwierzęcego wychowanka, ale będzie do dyspozycji zupełnie nowy chowaniec. Lubicie żółwie?

EKSPORT.BAT

Hmm, to tyle właściwych zmian. Mechanika zabawy będzie ta sama, więc dodatek jest raczej tylko dla miłośników Black&White 2, zupełnie nowi w temacie powinni zacząć od pierwowzoru. Taka jest polityka wydawania rozszerzeń i nieliczne wyjątki tylko potwierdzają regułę. Tragedii nie ma, cena utrzyma się zapewne w granicach 80 złotych, za jakiś czas EA wyda jakąś edycję specjalną za rozsądne pieniądze. Może i jestem pesymistą w tym wypadku, ale nie wierzę, by te znaczące zmiany jak dodanie mrocznego chowańca wydatnie pozmieniało cokolwiek w uniwersum B&W. Dla mnie ta gra to tak silna marka, że wystarczy mi standardowy dodatek. Premiera na dniach, przy okazji recenzji przyjrzymy się bliżej Wojnom Bogów.

Gonzo

www.eagames.pl/products.view.asp?id=8466

Pierwsza część Black&White była przełomem na rynku pecetowym. Wszystkie recenzje zawierały same peany, gra zbierała najwyższe oceny. Co takiego tam było? Otóż recenzentów inspirował system rzucania czarów, polegający na ruszaniu myszką, ciekawił Pokemon dla dorosłych i czarowała pozorna swoboda wyboru. Dopiero parę miesięcy po premierze wyszedł na jaw schematyzm rozgrywki i kilka uciążliwych bugów. Mimo to, w elektronicznych annałach odnajdziecie Black&White zapisane złotymi zgłoskami.

PRODUCENT: Maxis **WYDAWCA:** Electronic Arts **DYSTRYBUTOR PL:** EA Polska **PLATFORMA:** PC

Spore

Metoda na upierdliwych konsolowców.

Kiedy taki delikwent cały czas ględzi o wyższości konsol nad pecetami – choć ma rację – możecie wycedzić przez zęby pięć liter. S jak subiektywizm, P jak patent, O jak oryginalność, R jak różnorodność i E jak ewolucja. Ten niepozorny Will Wright (Maxis) znowu smaży hit.

ZRÓB SOBIE WĘŻA

Najkrócej mówiąc, Spore będzie zabawą w ewolucję. Poczynając od kijanki, kiedy mechanika zabawy zamknie się w zasadach rządzących klasycznym Pac-Manem, przebijemy się przez siedem generacji stworzeń. Umożliwi to rozbudowany i łatwy w obsłudze edytor. Za jego pomocą dodamy nogi, odejmiemy głowy, upgrade'ujemy mózg naszemu zwierzęciu, zmienimy jego szkielet i wiele, wiele innych. Gra dostosuje styl chodzenia i walki do kształtu, jaki nadaliśmy nowemu gatunkowi. Ewolucja obejmuje na pewno zwierzęta wodne i lądowe, na razie cisza o latających. Stworzymy cały ekosystem od zera! Nie zapomniano tu o kulturze, stworki nauczą się odprawiać obrzędy, a algorytmy SI mają być w Spore naprawdę złożone. Możliwości kreacyjne są nieskończone, a poprzez sieć wymienimy się z innymi graczami i skrzyżujemy jakieś dwa różne gatunki.

W pewnym momencie założymy miasto i gra zmieni swój charakter na bardziej strategiczny. Do obowiązków dojdzie dbanie o stosunki społeczne, różnego rodzaju interakcje z innymi rasami, zdobywanie surowców itp. Wyższy poziom rozwoju to możliwość budowania pojazdów. Kiedy stworzycie statek kosmiczny, otworem stanie cała planeta. Ba, cała galaktyka. Co ja

piszę, cały wszechświat! Podróże międzygwiezdne odbywają się płynnie, trudności może sprawić próba nawiązania kontaktu z inną cywilizacją, ale zawsze można wysadzić ichnią planetę. Na obecnym stadium grafika jest średnia, jednak cały engine zachwyca. Robią wrażenie wyliczane w czasie rzeczywistym animacje jednostek, a przy projektowaniu siedziby jesteśmy ograniczeni tylko naszą wyobraźnią.

UMARŁ W BUTACH

Spore poraża złożonymi edytorami wszystkiego: gatunków czy budynków. Maxis ze swoim doświadczeniem wyniesionym z produkcji The Sims stworzył intuicyjny interfejs, który sprowadza się do wyboru z bocznego menu typu elementu, jaki chcemy dodać, szybkiego jego przemodelowania i umieszczenia na obiekcie. Firma nareszcie uderza w coś niesprawdzonego. Może się wydawać, że gra z czasem staje się nudna czy powtarzalna, ale jest wręcz przeciwnie. Ogrom możliwości opcji które możemy wybrać, a które determinują późniejszy rozwój jest trudna do ogarnięcia. Całość wygląda na skomplikowaną sieć zależności jednocześnie dostosowaną do możliwości gracza. Wystawowa wersja Spore praktycznie wszędzie zdobywa nagrody, zobaczymy, czy z pełną będzie podobnie.

Gonzo

www.spore.com

PRODUCENT: EA Games **WYDAWCA:** EA **DYSTRYBUTOR PL:** EA PL **PLATęORMA:** PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360

Medal of Honor: Airborne

Idealne połączenie tradycji z nowoczesnością – nowy MoH pojawi si na PC i PS2, ale b dzie też równocześnie pierwszą grą serii na next-genach.

I pomyśleć, że wszystko zaczęło się jeszcze na staren kim PSX'ie. Znów przeniesiemy się w okres II Wojny Światowej, by tym razem wcielić się w role Boyda Traversa, dumnego posiadacza emblematu 82 amerykańskiej Dywizji Powietrznodesantowej na mundurze i spadochronu w plecaku. 82 to jedna z najsłynniejszych formacji tego typu na świecie, które przetrwały do naszych czasów. Dodam, że jej naszywki są niezwykle cennym trofeum dla wielu maniaków militariów i wojskowości. Ponieważ znajdziemy się w jej szeregach, każda nasza misja zacznie się na pokładzie samolotu, a właściwie jeszcze przed wejściem na jego pokład. Następnie lot, po czym dokonamy wielce śmiałego skoku na pole bitwy (albo gdzieś obok, jeśli zniesie nas wiatr). A będzie gdzie walczyć: Włochy na terenach Sycylii, Salerno, następnie przeniesiemy się do Francji, a dokładnie w okolice Normandii (plaża Omaha też będzie). Kolejny plac boju to Holandia, czyli m.in. Arnhem, które znane jest z filmu „O jeden most za daleko". Nasze wojenne ścieżki zakończą się nad brzegami Renu, w czasie operacji Versity. Łącznie pięć doskonale dopracowanych kampanii. EA podjęło w tym celu współpracę ze świadkami wydarzeń tamtego okresu, a także historykami.

FPP jak RPG?

Może to wniosek wysnuty nieco na wyrost i opatrty na dość odległym skojarzeniu, ale już spieszę z wyjaśnieniem. Otóż tym, którzy sądzili, że w tematyce „drugowojennych" strzelanek nic się już nie da wymyślić developerzy z Electronic Arts mówią – „mylicie się". To za sprawą ciekawego patentu na upgrade długo używanej ulu-bionej przez nas broni. Dlatego przykładowo jeśli naszym faworytem jest Thompson (miliony amerykańskich żołnierzy nie mogły się mylić) będziemy mogli mu dodać większy magazynek bębnowy, dodatkowy uchwyt poprawiający stabilność i celność, itp. Obiecano nam także nowe te-chniki tworzenia mimiki twarzy, o tajemniczych oznaczeniach U-Cap i E-Cap, działające podobnie jak Motion Capture dla ruchów całego ciała. Przykład ich działania widać na jednym ze screenów. Nic nie zmieniło się jeśli chodzi o tryby gry, dlatego znowu, poza kampanią trybu singleplayer, otrzymamy internetowego i LANowego multiplayera, a wśród jego opcji m.in. kooperację w drużynach. Terminu wydania gry jeszcze nie ustalono. Dobrą wiadomością dla posiadaczy komputerów powinien być fakt, że gra powstanie specjalnie dla nich, jako osobny program, a nie żaden port, konwersja czy inny niewydarzony i niedorobiony produkt.

Emill

PRODUCENT: SEK Ost **WYDAWCA:** Sunflowers Int. **DYSTRYBUTOR PL:** Nicolas Games **PLATęORMA:** PC

ParaWorld

Istnieje spora szansza, że informacje o tej grze gdzieś Ci utkn ły. Pora jak najszybciej nadrobić zaległości.

Wielu czytelników z pewnością zastanawiało się kiedyś czy istnieją światy równoległe. Czy gdzieś „tam" żyje drugi ja, który zamiast pisać ten artykuł jest znanym aktorem, dobrym redaktorem albo dajmy na to panem Edkiem z Orlenu. Zagadnienie to postanowił zgłębić Jarvis Babbit - znakomity matematyk. Na początku XIX wieku skupiła się wokół niego grupa najznakomitszych umysłów. Stworzyli oni tajne stowarzyszenie, którego głównym celem było dowiedzenie istnienia równoległych rzeczywistości oraz odnalezienie połączenia między nimi. Dziesiątki lat badań nie poszły na marne. W końcu udowodniono istnienie bram międzywymiarowych. Babbit skonstruował również protoplastę dzisiejszych komputerów. Dzięki owej maszynie był w stanie obliczyć gdzie i kiedy taka brama zostanie otwarta.

Babbit i jego poplecznicy odkryli świat pogrążony w wojnie, pełen dinozaurów i innych prehistorycznych stworzeń. Jak łatwo sobie wyobrazić naukowcy szybko stali się swego rodzaju „niewolnikami" swego sekretu. Możliwość eksploracji zupełnie nowej rzeczywistości stawiała ich ponad wszelkimi innymi badawcami.

Los sprawił, że ów sekret odkryła trójka młodych naukowców. W drodze swoich własnych badań udowodnili oni istnienie równoległych rzeczywistości, co postawiło tajne stowarzyszenie w niewygodnej sytuacji. Babbit uciekł się do perfidnej sztuczki, zwabiając i zamykając trójkę młodych ludzi w tytułowym „ParaWorld". Jedyne, co może im pomóc, to siła ich umysłów. A czas ucieka...

OWN3D

Tak w skrócie przedstawia się fabuła nowej gry RTS autorstwa SEK Ost, która to gra lada dzień powinna czekać na nas na sklepowych półkach. Na jej potrzeby stworzyli oni zupełnie nowy silnik graficzny. Jak widać na załączonych screenach wygląda on bardzo obiecująco. Również sama rozgrywka zapowiada się wyjątkowo miodnie. Głównym zadaniem gracza będzie pomóc naszym bohaterom powrócić do domu. W tym celu będą musieli znaleźć części rozbitego statku (ehh, zupełnie jak w Commander Keen). Problem z ich odzyskaniem tkwi w tym, iż owe części znajdują się w posiadaniu różnych nacji, które traktują je jak święte artefakty. Grupy te będą podzielone na cywilizacje przypominającą Wikingów, Japonię oraz Afrykę. Z każdą z nich, oprócz walki, będziesz mógł również zawrzeć sojusz. Dla urozmaicenia w grze będzie pięć stref klimatycznych, kraina północy, dżungla, sawanna, obszary skute lodem oraz dolina pokryta pyłem. W każdej będą występowały inne istoty, inne surowce, niektóre z tych obszarów nie będą zdatne do zagospodarowania ani możliwe do przebycia. W grze znajdzie się 50 gatunków dinozaurów, które mogą posłużyć do transportu oraz (te bardziej agresywne) jako jednostki bojowe (dinozaur wyposażony w działko typu Gattling brzmi naprawdę ciekawie). Autorzy stawiają na nowatorski system sprawowania kontroli nad walką. W Twoim posiadaniu znajdą się 52 jednostki. Wszystkimi będziesz mógł szczegółowo zarządzać oraz np. w miarę zdobywania doświadczenia w bitwie nadawać im wyższą klasę itp. Gra zapowiedziana jest na drugi kwartał bieżącego roku.

Markinson

www.paraworld.com

PRODUCENT: Electronic Arts
DYSTRYBUTOR PL: EA Polska
WYDAWCA: Electronic Arts
CENA: 159,90 zł

The Godfather
the game

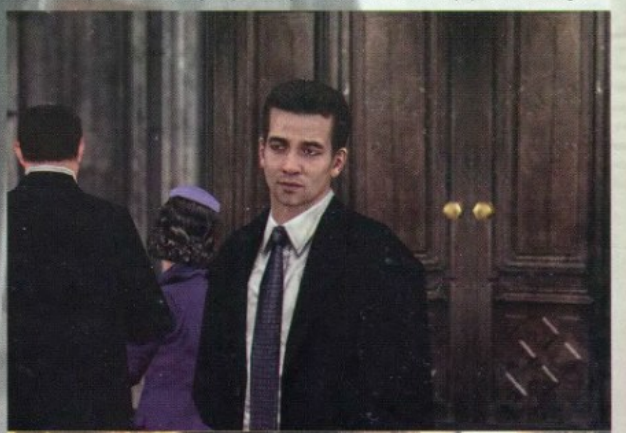
Witaj w rodzinie Corleone. To propozycja nie do odrzucenia.

The Ides of March

Gdy po raz pierwszy usłyszałem, że Electronic Arts bierze się za tworzenie komputerowej adaptacji sagi „Ojca Chrzestnego" miałem bardzo mieszane uczucia. Zarówno książka, jak i jej genialna ekranizacja to przedmioty kultu. W powszechnej świadomości utrwaliło się wiele powiedzeń i aforyzmów nawiązujących do gangsterskiego półświatka Nowego Jorku lat pięćdziesiątych, a dzieje rodu Corleone na stałe zdeterminowały popkulturowy model rodziny-mafii. Inteligentna fabuła pełna z pozoru fantastycznych i oderwanych od naszych realiów sytuacji, które jednak są na tyle uniwersalne, że mówią o podstawowych prawdach życiowych jak honor, uczciwość i szacunek dla rodziny, nie mogła zwiastować niczego innego, jak przełożenia jej na równie wyśmienitą oś akcji gry. Z drugiej strony producent – EA. Nie chcę żywić tu żadnych uprzedzeń, ale to firma wśród graczy znana głównie z wysokobudżetowych produkcji, nastawionych wyłącznie na zarabianie pieniędzy, produkująca taśmowo kolejne dodatki do gry Sims, czy adaptacje Harrego Pottera. Uprzedzenia uprzedzeniami, ale oczekiwanie na finalny debiut produkcji, co jakiś czas podsycane kolejnymi screenshotami, było wysoce niepokojące.

Wrathchild

W końcu jednak pudełko ozdobione podobizną samego Vito Corleone dostało się w moje skromne ręce. W menu głównym również twarz Dona. EA najwyraźniej większą część kampanii marketingowej oparło na wizerunku Marlona Brando, czemu nie należy się dziwić – facjata zacna i rozpoznawalna. Niecierpliwa instalacja przebiegła nadzwyczaj szybko (to zasługa wydania – płyta dvd, co powoli zaczyna być standardem) i powitał mnie jeden z najlepszych filmowych motywów muzycznych. Obyło się bez typowego intro, które zostało zastąpione stworzoną na enginie gry animacją. Akcja rozpoczyna się w 1936 roku – nasz bohater jest jeszcze małym dzieckiem. Rodzice właśnie przechadzali się po Little Italy, kiedy ojciec został brutalnie napadnięty i zamordowany przez 'konkurencję'. Wtedy zjawia się Corleone, który uspokaja malca i obiecuje zemstę w przyszłości. W tym momencie tworzymy naszego bohatera. Oprócz płci (gangsterskie życie jest zarezerwowane najwyraźniej tylko dla panów) zmienić możemy wszystko – począwszy od ogólnego wyglądu, aż po szczegóły. Twarz, oczy, włosy, nos, usta, policzki, broda i ogólna sylwetka – do wyboru, do koloru. Dla bardziej wymagających graczy jest możliwość zmiany nawet takich szczegółów jak wielkość kości policzkowych, czy długość czubka nosa, ale po co, skoro w czasie gry tego nie widać. Dla leniwych jest opcja „Random" – komputer losuje wszystkie cechy i dostajemy gotową postać. Gdy za pierwszym razem dostałem Luigiego z Super Mario Bros, a za drugim głównego bohatera Hitmana, postanowiłem wziąć sprawy w swoje ręce. Tej opcji zdecydowanie nie polecam. Po zatwierdzeniu i nadaniu imienia przenosimy się dziewięć lat do przodu. Nasza matka prosi Ojca Chrzestnego o opiekę nad synem, którego ojciec umarł za lojalność rodzinie Corleone. Vito prosi swego podwładnego – również znanego z filmu – Lucę Brasi, żeby wprowadził nas do rodziny. Tak zaczyna się przygoda. Zaczynając od prostych zadań, jak wyniuszenia haraczu czy nastraszenia jakiegoś delikwenta, powoli wdrapujemy się po kolejnych szczeblach drabiny szacunku w mieście. Potem akcja toczy się dużo szybciej. Mamy tu na swój sposób dwie fabuły – jedna to ta związana z filmem, gdzie bierzemy udział we wszystkich ważnych wydarzeniach. Oczywiście nie bezpośrednio. Gramy rolę „tych, którzy stali z boku" – przez szybę obserwujemy zabójstwo Luci, wieziemy postrzelonego po zamachu Dona do szpitala, czy wreszcie podrzucamy Michaelowi do toalety pistolet. Jest to naprawdę genialnie zorganizowane, ci, którzy filmów nie widzieli powinni przed rozgrywką nadrobić zaległości. Fabuła numer dwa to osobna historia osadzona w realiach świata, jej zdradzać nie zamierzam, ale jest równie ciekawa, jak ta stworzona swego czasu przez Mario Puzo.

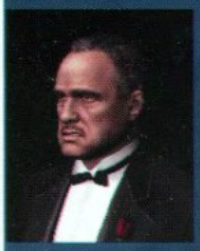


Murders in the Rue Morgue

Mimo, że główny wątek jest całkowicie liniowy, to esencją gry jest co innego – przejmowanie władzy nad miastem. Jest ono podzielono na pięć dzielnic, zajętych przez pięć różnych Rodzin. Zaczynamy w Little

Italy – kolebce rodziny Corleone. Na podbój czekają pozostałe: Hell's Kitchen, Brooklyn, Midtown i New Jersey, kontrolowane odpowiednio przez Cuneo, Tattaglia, Barzini i Stracci. W każdej znajdziemy kilka hoteli do zajęcia (w nich możemy dokonywać zapisu gry, dosyć uciążliwe, ale da się przyzwyczaić), posterunek policji (dowody zaufania dla Dzielnych Panów Policjantów pomogą nam wykonywać wszystkie legalne inaczej zajęcia bez narażania się na więzienie), szpitale, kościoły, banki i w końcu – wszystkie mniejsze i większe zakłady przemysłowe, meliny i hale, które dzięki odrobinie perswazji przejmujemy i dzięki temu powiększamy wpływy Rodziny. Gdy przejmiemy wszystkie lokale w dzielnicy i wysadzimy w powietrze siedzibę wrogiej rodziny, zdobędziemy władzę nad całym obszarem. Ukończenie całego wątku fabularnego i zniszczenie wszystkich wrogich rodzin niezbędne jest do zostania nowym Donem Nowego Jorku, co jest głównym celem gry. Wróćmy jednak na ziemię i przyjrzyjmy się samemu przejmowaniu. Na mapie zaznaczone mamy lokale kontrolowane przez wrogie Rodziny (kolorowe), jak i nasze (na szaro). Po wykończeniu ochrony (w przypadku małych zakładów, na przykład fryzjera czy kwiaciarni, jest to maksymalnie kilku żołnierzy wroga, przy halach czeka na nas mała armia) nadchodzi czas na rozmowę z szefem. Z reguły nie zgadza się na 'ochronę' i trzeba mu wyperswadować, że zaufanie familii Corleone opłaca się bardziej niż innym. Perswadować można na różne sposoby – mierząc Tommy Gunem w głowę właścicielowi, rzucając nim po lokalu, obijając mu klientów czy niszcząc kasę, wystawy, itp. Sposobów jest naprawdę sporo, ale trzeba uważać, żeby nie przeholować. Każdy ma swój próg wytrzymałości i po jego przekroczeniu zaczyna walczyć. Wtedy możemy pożegnać się z pieniędzmi. Na początku kilka razy zgubiła mnie pazerność, ale potem już z wprawą 'rozmawiałem' z kolejnymi 'kontrahentami'. Co tydzień dostajemy wypłatę – co prawda ponad połowa idzie do skarbca rodzinnego, ale i tak z tego co zostanie da się nieźle wyżyć. W wielu lokalach po zjednaniu sobie właściciela mamy dostęp do 'tylnych drzwi' – niedostępnego dla zwykłych śmiertelników lokalu z hazardem, paniami do towarzystwa czy alkoholem. Przejmowanie kolejnych takich melin doprowadza nas do grubych ryb, które rządzą tymi rynkami w mieście. Na ulicach mamy możliwość atakowania transportów zaopatrzenia. Po zlikwidowaniu ochrony i rozmowie z kierowcą dowiadujemy się o nowym magazynie. Nie muszę chyba wyjaśniać, jakie korzyści nam to daje. Dzięki zajmowaniu kolejnych dzielnic zdobywamy pieniądze i punkty szacunku. Kasę wydać możemy na kupno kolejnych hoteli, ulepszenia naszego arsenał, czy nowe ciuchy. Ponieważ zaczynamy ze zwykłą koszulą i spodniami na szelkach, zapewne niezwłocznie zapragniemy zmienić je na strój bardziej odpowiadający przyszłemu Donowi. Ja wybrałem czarny luksusowy garnitur bez krawata za 11,400$, czerwoną koszulę pod spód i kapelusz 'Fedora' z szerokim rondem. Podobnie jak możliwości zmiany wyglądu, strojów jest również sporo. Punkty szacunku to odpowiednik erpegowych punktów doświadczenia. Dostajemy je za wszystko co robimy w świecie Godfathera. Oczywiście w odpowiednich ilościach – za zabicie członka wrogiej rodziny dostajemy ich kilka, za efektowną egzekucję kilkaset, a za zdobycie kolejnego magazynu nawet kilkadziesiąt tysięcy. Najwięcej jednak czeka na nas za ukończenie fabularnych epizodów – one są najlepiej płatne, zarówno finansowo, jak i pod względem szacunku. Co 'poziom' dostajemy jeden punkt, którym możemy polepszyć nasze statystyki. To, jak dobrze strzelamy, walczymy wręcz, biegamy, czy jak zdrowa jest nasza postać, zależy od tego ile zainwestowaliśmy w poszczególne statsy. Proponuję na początku skupić się na strzelaniu i żywotności – to zaprocentuje w późniejszych etapach, gdy na brak akcji nie będziemy mogli narzekać. Jeśli chodzi o arsenał, to dysponujemy wszystkim, co prawdziwy gangster mieć za pazuchą powinien. Są trzy rodzaje pistoletów (w tym moje ulubione Magnum), wspomniany już wcześniej Tommy Gun – zabójczy karabin maszynowy (okropnie pociskożerny, ale warto), strzelba, metalowa rurka, kij bejzbolowy, 'garrote line' (to dla fanów stealthu), koktajl Mołotowa, a w końcu bomba i dynamit. Tymi ostatnimi będziemy wysadzać głównie sejfy i kwatery wrogich rodzin, więc warto mieć kilka w zapasie. Walcząc i zdobywając wpływy należy jednak uważać – gdy zadrzemy z daną rodziną na poważnie i wskaźnik „vendetta" wzrośnie na maksymalny pułap, mamy do czynienia z wojną gangów. Jak to powiedziałby Darwin: pokonaj innych albo bądź pokonany. W ciągu czterdziestu minut musimy zakończyć wojnę, w przeciwnym razie ktoś zakończy ją za nas (i stracimy kilka już przejętych zakładów). Do wyboru mamy dwie możliwości: atak i podłożenie bomby pod kwaterą wybranej Rodziny albo przekupienie agenta FBI. Jeżeli nie czujesz się pewnie to nie polecam frontalnego ataku. Walka z wrogą mafią na jej terytorium to nie jest bułka z masłem, tym bardziej, że nie mamy możliwości dowolnego zapisu stanu gry – to jeden z momentów, w których denerwuje to najbardziej. 3000 dolarów, które za załatwienie sprawy przyjmuje federalny to uczciwa cena.

Kto rządzi w rodznie Corleone



Vito Corleone – tytułowy Ojciec Chrzestny, to on wprowadza nas do Rodziny. Sycylijski emigrant, klasyczny przykład „od pucybuta do milionera". Corleone dorobił się dużych pieniędzy i szacunku wśród nowojorskiego półświatka dzięki żelaznym regułom i konsekwencji. Umiera pod koniec gry śmiercią naturalną, co w świecie Godfathera jest swoistym ewenementem.

Sonny Corleone – najstarszy syn, przejmuje dowodzenie w rodzinie, gdy Vito zostaje postrzelony w wypadku. Narwany i porywczy, obca jest mu dyplomacja. Wspólnie z nim wykonujemy kilka misji, głównie tych „siłowych" – egzekucje, włamania, misje samochodowe. „Skończył tak, jak żył" – od kulki.

Tom Hagen – consigliere rodziny Corleone. Po Vito najbardziej wyważony i opanowany. Działalność rodziny traktuje jako „biznes" i tak też postrzega zamach na Vito. Jak sam twierdzi „jeden prawnik wart jest więcej niż setka karabinów maszynowych". Zleca zadania oparte w dużej mierze na perswazji. Ustępuje po przejęciu Rodziny przez Michaela.

Poczet wielkich rodzin mafijnych:

Corleone. Don: Vito Corleone. Dzielnica: Little Italy. Rodzina dla której pracujemy. Nie ma możliwości jej zmienić, więc trzeba się przyzwyczaić, co nie powinno być trudne, gdyż należą do niej tak charyzmatyczne i charakterystyczne osoby jak Vito, Sonny, Michael czy consigliere Tom. Odwołują się do sycylijskich korzeni Don Vito i są rodziną o najdłuższej tradycji. Dla Corleone pracował ojciec głównego bohatera. Członkowie tej mafii ubierają się głównie w czarne płaszcze i kapelusze.

Tattaglia. Don: Bruno Tattaglia. Dzielnica: Brooklyn. Rodzina z którą zadrzemy najbardziej, kontrolująca dzielnicę tuż obok naszej. Jedną z późniejszych misji jest morderstwo syna Dona. Ciężko się ich pozbyć, pomimo, że fabularnie dostają najbardziej. Ubierają się w szare płaszcze, ale nie są wymagający – walczą zwykłymi pistoletami albo strzelbami.

Barzini. Don: Emilio Barzini Dzielnica: Downtown. Ubrani w zielone płaszcze Barzini to z mojego subiektywnego punktu widzenia najtrudniejsi przeciwnicy do pokonania. Uzbrojeni w Tommy Guny, w grupie stanowią ciężki orzech do zgryzienia. Kontrolują punkty z hazardem i prostytucją, dlatego ich dzielnicę polecam zajmować w pierwszej kolejności.

Stracci. Don: Anthony Stracci. Dzielnica: New Jersey. Najmniejsza rodzina w grze kontrolująca równie niewielkie New Jersey. Do przejścia fabuły nie trzeba się tam pojawić za wiele razy, więc często są pomijani. Noszą niebieskie garnitury i korzystają głównie ze strzelb. Jak pamiętamy z filmów, nie stronią od handlu narkotykami.

Cuneo. Don: Ottilio Cuneo. Dzielnica: Hell's Kitchen. Na pozór prowadząca legalne interesy, rodzina Cuneo specjalizuje się w przemycie ludzi. Przez Hell's Kitchen przejeżdżać będziemy dosyć często, dlatego warto zająć na początku gry kilka hoteli w tej okolicy i znaleźć agenta FBI. Ubierają się w ciemną czerwień i, podobnie jak Barzini, lubią korzystać z Tommy Gunów.

Twilight Zone

Jeśli chodzi o oprawę graficzną to niestety, sprawdziły się obawy związane z EA'ową jakością gier. Widać, że jest to konwersja z konsol, ale bynajmniej wcale nie tych naj-naj-najnowszej generacji. Wszystkie niedociągnięcia związane z tym faktem są dosyć powszechnie znane, ale czemu nie powtórzyć – znikające, bądź źle nałożone tekstury, kiepskie wybuchy, ogólna nijakość. Zacznijmy jednak od najlepszej strony – wykonanie postaci. Wyszło ono bardzo dobrze – bez problemu poznamy wszystkich bohaterów z filmu. Programiści naprawdę przyłożyli się do jak najwierniejszego oddania wszystkich aktorów. Zapewne sporo pieniędzy kosztowało nabycie ich wizerunków, więc muszą wyglądać idealnie. Mimika doskonale oddaje emocje i ton głosu. Nie jest to niestety pierwsza liga FPSów, gdzie grafika jest sprawą pierwszorzędną osta-

Co na to inni?

Gregorious: Zapowiadało się nieźle, a nawet wyśmienicie. Choć EA to ZUOOO, mogło sobie pozwolić na wyłożenie ciężkich pieniędzy na licencję Ojca Chrzestnego. Kultowość tego tytułu jest bezdyskusyjna i liczyłem na bardzo dobrą grę. Niestety przeliczyłem się. Odwzorowanie postaci, voiceover, walka, ścieżka dźwiękowa i fabuła (w końcu odzwierciedlająca wydarzenia z filmu) są faktycznie doskonałe, ale już fakt, ze po ok. 20% „postępu w grze" można ukończyć główny wątek to kpina z graczy. Pozostałe 80% to monotonne, nudne i schematyczne zajęcia. Modeli samochodów jest dosłownie kilka (a odgłos zderzeń doprowadzał mnie do szału). Duże miasto? Fakt, ale po co, skoro i tak większość miejsc odwiedzimy raz lub w ogóle? Para poszła w gwizdek, wyszło średnio, a najlepszą grą o mafii nadal pozostaje stara Mafia.

7/10

Gonzo: Wiele razy nie udawało się przenieść na twarde dyski filmów czysto masowych, a EA postanowiło zmierzyć się z Ojcem Chrzestnym, klasykiem klasyków. Gra jest nierówna: z jednej strony dostajemy ogromne miasto, prawie pełną licencję, przemyślaną fabułę i wiele smaczków w postaci przewalających się śmieci na ulicach, cudownych wybuchów albo gołębi skubiących okruchy na chodnikach. Z pewnością engine pod wieloma względami przewyższa ten znany z GTA. Z drugiej jednak strony gra jest krótka, nie jest tak rozbudowana jak dzieło Rockstar, po paru godzinach staje się monotonna, a w oczy kłuje wiele pomniejszych baboli. Pomimo tego EA w jakiś sobie znany sposób zawarło w Ojcu Chrzestnym magię filmu i mogę napisać tylko jedno. Wata znowu w modzie.

7,5/10

Keiran: Kultowy film, niekultowa gra - tak najkrócej można oddać główny wątek mojego komentarza. Dostaliśmy tytuł oparty na świetnej licencji, oparty na niezłym silniku, z ciekawą fabułą, a jednak czegoś tu brakuje. Przede wszystkim - gra jest za krótka. Owszem - znajdziemy dodatkowe misje, jest ich całkiem dużo, ale niestety - zabija je monotonia. Na pewno może się podobać parę ciekawych pomysłów i świetne odwzorowanie miasta. Przy Godfatherze można się świetnie bawić, ale pozostaje pewien niesmak, że otrzymaliśmy wydmuszkę zamiast całego jajka.

8/10

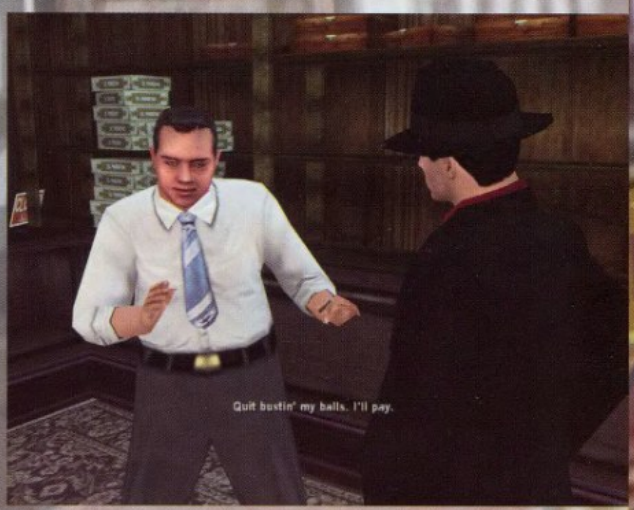
tnimi czasy, ale naprawdę nie ma w tym wypadku na co narzekać. Jest jednak na co narzekać, gdy spojrzymy na pozostałe elementy. Świat gry jest bardzo rozległy, a jeśli wierzyć autorom na słowo to Nowy Jork został oddany dokładnie i wiernie. Co z tego, jeżeli miasto jest... brzydkie. Oprócz rezydencji rodziny Corleone i kilku parków w środku miasta, nie ma na czym zawiesić oka. Rozumiem, że może i tak to wyglądało, ale jazda po raz kolejny tymi samymi ulicami i oglądanie tych samych budynków jest po dłuższym czasie dosyć nużące. Gdy jednak jedzie za nami goniący nas wóz policyjny, albo (co gorsza) kilka samochodów wrogich rodzin gwarantuję, że na mało zróżnicowane budynki raczej nie będziecie zwracać uwagi. A właśnie samochody to element, na który narzekać można najwięcej. Wykonane są niesamowicie brzydko, nawet gdy gramy na wysokich detalach. Przypominają brytki szarej plasteliny – brak jakichkolwiek szczegółów. Co prawda ulegają zniszczeniu, ale jest to zrobione dosyć ubogo – gdy trafi nas jedna kula cały samochód już 'zgniata się', nieważne, w którą część dostaniemy. Modele postaci przyzwoite, ale trochę psuje wiarygodność fakt, że gdy przeciwnik zgarnie kilka kul albo jego twarz zaliczy spotkanie ze ścianą, nie ma na nawet zadrapania.

Prodigal Son

Udźwiękowienie to najmocniejszy element gry. Już od początku towarzyszą nam znane i lubiane motywy z filmu. Autor muzyki w dużym stopniu bazował na soundtracku z Trylogii, za co chwała mu, bo po co zmieniać coś, co jest doskonałe. Odgłosy broni, samochodów i strzałów wydają się być poprawne (co prawda nigdy nie słyszałem odgłosów, jakie wydaje nowojorska taksówka z lat 50-tych, ale znowu wierzę na słowo). Nagroda wyróżnienia należy się aktorom, którzy podłożyli głosy swoim postaciom. Nie wyobrażam sobie, aby ktokolwiek posunął się do bluźnierstwa jakim byłoby podkładanie głosu Don Corleone przez kogoś innego niż Marlona Brando. Co prawda aktor nie zdążył nagrać wszystkich ścieżek przed śmiercią, ale ciężko wychwycić momenty w których zastępuje go inny aktor. I tu dochodzimy do największego minusa produkcji – brak Michaela Corleone. Nie wiem dlaczego Al Pacino nie zgodził się użyczyć swojego głosu i wizerunku (może miał wcześniej do czynienia z innymi grami EA?), ale cierpi na tym cała produkcja. Nie ma go ani w bonusowych filmikach, które odblokowujemy w miarę naszych postępów, ani w grze (postać wygląda inaczej niż w pierwowzorze). Reszta – Vito, Sonny, Tom – voiceacting na najwyższym poziomie.

Innocent Exile

Przechodząc do podsumowania należy jednoznacznie stwierdzić, że nie mamy do czynienia z grą genialną i wybitną, która na zawsze zapisze się złotymi zgłoskami w Biblii Gier Komputerowych. Jeśli szukacie nowego Świętego Graala to niestety, tu go nie znaleźliście. Godfather to jednak gra wyjątkowa – pierwsze przeniesienie Ojca Chrzestnego na ekrany monitorów i najlepsza gra stworzona na podstawie filmu. Ale warta jest uwagi nie tylko z tego powodu – to naprawdę wyjątkowo miodna produkcja, która sprawia sporą satysfakcję z gry. Dawno już nie miałem takiej radości z rozgrywki. Z gier „GTA-like", z którymi mieliśmy do czynienia w ostatnim czasie, należy wspomnieć właśnie najnowszą część Grand Theft Auto – San Andreas oraz niedocenianego GUNa. Pierwsza pozycja to ogromny świat gry, ale nie przypadła mi do gustu pod względem fabuły. Druga miała malutki świat, ale wyborny scenariusz. Godfather łączy ogrom przestrzeni pokroju GTA z fabułą najwyższej klasy, co przy nawet nie najlepszym wykonaniu pod względem oprawy graficznej, jest i tak pozycją, w którą każdy szanujący się gracz zagrać powinien. Mimo, że wielokrotnie zdarzają się momenty irytujące, do gry powracałem wielokrotnie. Ma w sobie niesamowity magnes, który przyciąga. Jeśli po obejrzeniu Ojca Chrzestnego marzyłeś by być romantycznym gangsterem walczącym o dobre imię rodziny, to czeka Cię niesamowita przygoda i sporo pozytywnych wrażeń. Jeżeli oczekujesz dobrej gry zręcznościowej z niezłą fabułą – to również coś dla Ciebie. Jeżeli jesteś fanem Harrego Pottera albo Sims... cóż... odłóż może lepiej pieniądze na następny dodatek. Polskie wydanie Godfathera to polonizacja kinowa – oryginalna ścieżka dźwiękowa z opcjonalnymi podpisami. Cena trochę odstrasza ale mimo wszystko warto. Gorąco polecam!



Don Sashh

GOOD Klimat, dialogi, Nowy Jork **FAIL** Grafika **PRZEPROŚ I WYJDŹ** Brak oryginalnego Michaela Corleone

www.godfather.ea.com

8

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
Athlon64 3000+
Geforce 6600gt 128; 1024 RAM
Na średnio-wysokich detalach, 1280x1024,
tnie się odrobinę przy dużych wybuchach.

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

Ice Age 2: The Meltdown

Kto grał ostatnio w dobrą platformówkę? Nikt? Tak myślałem.

Po Ice Age 2: The Meltdown sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością. No bo sami zobaczcie - nie dość, że gra na licencji, to jeszcze dla dzieci. Czy to jest normalne, żebym ja grał w takie gry?

Zwalczywszy pewne początkowe obawy zabrałem się do gry, myśląc – przecież film był świetny, może gra nie taka tragiczna. Na początek miła niespodzianka – można grać padem (co bardzo polecam, bo gra ma konsolowy rodowód), po krótkim filmiku możemy zacząć grać. I tu niespodzianka nr 2: wcielimy się nie w leniwca czy mamuta, ale w wiewiórkę. Z jednej strony jest to zabieg genialny – wiewiór to przecież najśmieszniejsza postać w filmie, z drugiej bardzo ryzykowny – główny bohater pozbawiony cech bohatera.

Początki

Fabułę gry oparto, jak można się domyśleć, na filmie – bohaterowie bawią się w czymś w rodzaju aquaparku i dość szybko dowiadują się, że światu grozi katastrofa ekologiczna – topnienie lodowców. Jako, że grozi to zagładą otoczenia, postanawiają coś z tym zrobić. A wiewiór? Jak zwykle pakuje się w kłopoty szukając orzeszków (czy tylko ja widzę tu jakiś podtekst? Co na te orzeszki powiedziałby Freud?)

IA2:M to w gruncie rzeczy typowa platformówka 3D, co samo w sobie nie jest niczym złym – na PC zdecydowanie brakuje takich gier. Jako Scrat będziemy biegać, skakać, wspinać się i robić tonę innych rzeczy, wszystko w jednym celu: orzeszki. Jeśli zbierzemy ich 1000 w każdym z większych etapów możemy liczyć na bonus w postaci krótkiego filmu. Poza tym zwykle musimy dostać się w określone miejsce, rozwiązać jakąś prostą zagadkę, ewentualnie zebrać specjalne większe orzechy. Co by nie było za nudno dość często napotkamy się na różne mini gry, a to właśnie w nich zwykle pierwsze skrzypce grają leniwiec i reszta paczki.

No to teraz chyba środek?

Sterowanie naszym wiewiórem jest dość proste. Pod warunkiem, że mamy pad (8 przycisków), do tego obracanie kamery plus chodzenie. Pad od PS2 pasuje idealnie, klawiatura już troszkę mniej, ale da się grać. Jeśli już przyzwyczaimy się do wybranej metody, to gra się fantastycznie. Scrat ma dużo możliwości poruszania się, może rzucać kamykami, ma proste combo i specjalny atak, może biegać i skakać – pełen zakres możliwości. A jak to wygląda? Przy niektórych zachowaniach Scrata nie sposób nie tarzać się po ziemi (uwaga, nowy zwrot – w skrócie ROTFL). Poza tym głównym wątkiem mamy wspomniane już mini gry, nie będę psuł zabawy zdradzając wszystkie, powiem tylko, że pogramy w kręgle czy wcielając się w leniwca weźmiemy udział w slalomie gigancie (przeplatanym sekwencjami tanecznymi jak z DDR). Co najlepsze, wszystkie sekwencje są tak dobrze połączone, że nie wyglądają sztucznie przy głównym wątku gry, jak to czasami zdarza się w innych tytułach.

Ice Age 2 ma dość wyważony poziom trudności, wyważony na tyle, aby nie sprawił problemu głównemu odbiorcy gry – młodszemu rodzeństwu. Dlatego też dla starego wyjadacza gra może okazać się łatwa, ale co z tego, skoro bawi doskonale?

Jeśli jeszcze czytasz śródtytuły – gratuluję wytrwałości

Poza tym, że gra świetnie nadaje się dla młodszego (lub starszego) rodzeństwa, to posiada też niezłe walory, że tak powiem, towarzyskie. Masz bliską osobę, która niespecjalnie dzieli Twoją pasję? Daj jej pograć w Ice Age 2, a całkiem możliwe, że wkrótce będziecie częściej grali razem. W najgorszym wypadku zostaniesz zwyzywany od niepoważnych dzieciaków.

Do czego zdecydowanie można się przyczepić? Na pewno do otoczenia, w porównaniu do świetnie wyglądających modeli jest po prostu ubogie, co wprawdzie nadaje lekko komiksowo-animowany feeling, ale trochę zbytnio rzuca się w oczy. Poza tym jest jeszcze nieszczęsny poziom trudności oraz klasyczność. Przez to ostatnie określenie należy rozumieć pewien schematyzm, ciężko w Ice Age znaleźć jakieś nowe, niewykorzystane elementy, trzon gry to zbieranie orzechów i walka z przeciwnikami czyli to, co właściwie w innych platformówkach. Inna sprawa, że na PC ten gatunek umarł.

Bo zbliżasz się do końca

Od strony technicznej gra jest wykonana bardzo dobrze. Pooglądamy sobie trochę wyciętych z filmu cutscenek (w dobrej jakości), świetnie wykonane modele postaci – szczególnie animacja się wybija oraz jak mówiłem – średnie otoczenie. W sumie daje to efekt bardzo dobry. Jak przystało na grę opartą na licencji udźwiękowienie jest świetne. Wszystkie postacie mówią swoimi filmowymi głosami (mowa tutaj o wersji angielskiej, ale trudno przypuszczać, by CDP spartolił taką lokalizację), dialogi są zabawne, a dźwięki jeszcze lepsze (szczególnie przy ruchach wiewióra). Jedyne, co nie zapada w pamięć, to muzyka – wpada i wypada, co nie znaczy, że jest zła.

Ice Age 2 Meltdown to tytuł bardzo dobry, właściwie dla każdego, bo kto czasem nie lubi pobawić się platformówkami? Moja rada – kupić jako prezent dla rodzeństwa/dziecka/dziewczyny i samemu pograć, zabawa gwarantowana. Takie gry na licencji to ja rozumiem.

Keiran

www.iceage2game.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
AMD Athlon 64E2800+,
NVidia GeForce FX5900XT, 512DDR RAM
Bardzo płynnie ze wszystkimi detalami.

8

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC | XBOX | PS2 | X360 | PS3 | INNE

GOOD Postacie, Scrat, animacja, HUMOR
FAIL Niski poziom trudności
PRZEPROŚ I WYJDŹ Otoczenie

Call of Cthulhu:
Dark Corners of the Earth

Nowe Call of Cthulhu ukazuje nam ciemne zakątki Ziemi i komputerowego rzemiosła jednocześnie.

Na PC gatunek horrorów wpadł w kompletną niszę. Ostatnio, oprócz The Suffering, gdzie naszym głównym zadaniem było sianie pożogi i średniego Cold Fear, mieliśmy jeszcze Silent Hill 4: The Room, w którym jednak strzelanie do zmutowanych małp i bekających pielęgniarek wzięło górę nad fabułą i elementami przygodowymi. Z tym większym napięciem czekałem na Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – produkcja ta miała zaserwować nam porządną dawkę horroru w dosyć oryginalnej i ciężkiej otoczce.

W grze wcielamy się w postać prywatnego detektywa, Jacka Waltersa. Żeby było śmieszniej, na samym początku oglądamy zakończenie, po czym szybko przenosimy się o 6 lat wstecz. Filmową konstrukcję scen dopełnia obecność prologu, od którego zaczyna się cała zabawa. Tu następuje kolejne mocne uderzenie, które stawia wiele aspektów pod znakiem zapytania. Co i jak, to już będziecie musieli zobaczyć sami. Zdradzić mogę tylko to, że w rezultacie przenosimy się do ponurego...

...Innsmouth

Ruszamy tam w ramach detektywistycznego rzemiosła, ale już sama podróż wydaje się dziwna. Brudny, rozklekotany autobus nie przywodzi na myśl nic dobrego, a sepleniący kierowca, dziwnie akcentujący słowa wzbudza lekki niepokój. Prawdziwy dreszcz pojawia się, gdy poznajemy osobistości zamieszkujące Innsmouth. Są to nieprzyjazne typy o dziwnej budowie ciała, z rozbieganym, chorym wzrokiem i niedbałym, charczącym akcentem. Budynki w miasteczku są ponure i zaniedbane, aż czuć bijący od nich zapach kurzu i spróchniałego drewna. Od tego miejsca zaczynamy więc dość nietypowe dochodzenie.

Gra po wstępnym „zapoznaniu się", szybko przechodzi do rzeczy. I nie chodzi tu o strzelanie. Więcej, przez pierwsze kilka godzin gry nie oddajemy ani jednego strzału! Z bronią w ręku także nie czujemy się bezpiecznie, ale o tym powiem jeszcze później. Pierwszym uderzeniem jest dzika skradanka i elementy przygodowe. Dzika dlatego, ponieważ na Jacka poluje zgraja uzbrojonych degeneratów, którzy nie marzą o niczym innym, jak o zatłuczeniu go żywcem. W skradaniu pomaga umiejętność cichego chodzenia, która jednocześnie bardzo spowalnia postać. Dodać należy, że wrogowie potrafią nas dostrzec z dużych odległości, a każdy większy hałas może wzbudzić ich podejrzenia. Brutalność i gorliwość bandy polującej na Jacka powoduje, że emocje sięgają naprawdę wysoko. Poczujesz autentyczne przerażenie na widok grubasów ze strzelbami, siedząc ukryty za skrzyniami i modląc się, żeby nie zwrócić na siebie ich uwagi. Z kolei wspomniane elementy przygodowe dają się poznać od samego początku. Zaznaczyć bowiem należy, iż posunięcie wydarzeń do przodu często wymaga od grającego użycia odpowiednich przedmiotów w odpowiednim miejscu. I raczej rzadko polega to na znalezieniu klucza i użyciu go na jedynych drzwiach na planszy. Motywy te są bowiem znacznie nasiąknięte prawdziwym, przygodówkowym klimatem. Dlatego nierzadko droga do danych przedmiotów i ich właściwego użycia jest dosyć wyboista. I jakby tego było mało, konieczne staje się kojarzenie faktów i wydarzeń, w czym pomaga dziennik prowadzony przez Jacka. Dosyć tradycyjnym motywem są sejfy, do których szyfr musimy sami „wynaleźć" przy pomocy zebranych materiałów i zasłyszanych/przeczytanych plotek. Gra w ten sposób zmusza do myślenia. Ogólnie kombinowania jest sporo, gdyż zagadki stoją na dosyć wysokim poziomie. I standardowo, o irytujące „przyblokowanie" nie jest trudno, ale taki już urok przygodowych motywów.

Schiza i łamanie kości

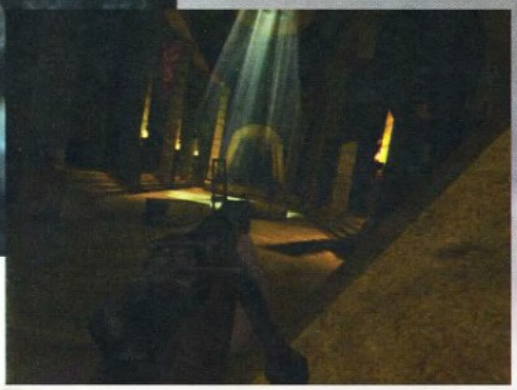
Twórcy Call of Cthulhu postanowili nieco uplastycznić Jacka, poprzez nadanie mu cech obcych FPP'owym bohaterom. I nie chodzi tu o trzytygodniowy zarost czy uczulenie na bakłażan, ale bezpośrednie oddziaływanie wydarzeń na ekranie na kierowaną przez nas postać. Cała akcja polega na tym, że Jack posiada niewidoczny wskaźnik przerażenia. Wskaźnik ten znajduje swoje wizualne odzwierciedlenie na ekranie monitora. I tak, gdy np. zobaczymy gnijącego trupa, obraz zacznie się rozmywać i stanie się mniej wyraźny. Nagromadzenie wielu stresujących elementów w krótkim czasie może doprowadzić Jacka do paranoi, kiedy to facet po prostu umiera z przerażenia (mając naładowany pistolet w ręku – strzela sobie w głowę). Stresujących sytuacji jest zaś bez liku, pomijając już różne nieprzyjemne widoki, nasz bohater ulega stresowi, gdy np. do drzwi obok dobijają się uzbrojeni oprawcy czy sufit zaczyna walić się na głowę. Z czasem samo spojrzenie na niektóre stwory, z którymi przyjdzie nam się mierzyć, wywołuje ostre

zaburzenia wzroku. Ekranowym schizom towarzyszy zawsze dźwięk bicia serca, przyspieszający wraz z rosnącym napięciem. W pewnym stadium przerażenia Jack zaczyna mówić sam do siebie, potęgując uczucie paranoi. Że tak powiem, motyw – złoto [zalatuje troszkę Fahrenheitem, dla mnie miodzio – dop. Veeroos].

Kolejne innowacyjne podejście twórców do tematu daje się odczuć w kwestii „otrzymywania" i leczenia obrażeń. Ciało Jacka podzielone jest na kilka stref trafień, każde z tych miejsc (głowa, ręce, nogi) może zostać mniej lub bardziej uszkodzone. Z kolei środki lecznicze dzielą się na: bandaże (w przypadku mniejszych obrażeń), zestaw igła+nić (gdy zachodzi konieczność zszywania ran), usztywniającą deskę (złamania) i antidotum (w przypadku zakażeń). Także każde obrażenia oglądamy w menu i traktujemy za pomocą odpowiednich środków. Leczenie nie odbywa się w mgnieniu oka – Jack musi przystanąć i w spokoju opatrzeć rany. Z kolei ignorowanie obrażeń nie przynosi niczego dobrego. Przede wszystkim, jeśli bohater oberwał np. w nogę, to szybkość jego poruszania się spada drastycznie, a każdemu krokowi (w przypadku złamania) towarzyszy przeraźliwe „chrupnięcie". Analogicznie, obrażenia ręki równają się niestabilnemu celowaniu podczas strzału. Pozostawianie ran bez leczenia prowadzi do wykrwawienia się bohatera na śmierć. Obrażenia nie mogły oczywiście zostać obojętne na wizualia – wraz z postępem utraty krwi obraz traci kolory, by ostatecznie pokryć ekran czernią. Kwestia obrażeń byłaby idealna, gdyby nie kilka niedopatrzeń. Mocno razi przede wszystkim to, że Jack po skoku nawet z małych wysokości potrafi połamać sobie obydwie nogi... A z kolei 80% obrażeń, jakie dostajemy w walce z uzbrojonym przeciwnikiem, wymaga zszywania ran. Przez to często nękał mnie niedobór zestawu igła+nić, podczas gdy bandaży i „desek" miałem w bród. O antidotum nawet nie wspominam, bo użyłem go raz przez całą grę.

Z obrzyna między oczy

W dalszych etapach nie brakuje też strzelania, nie tylko do Jacka. Otrzymujemy bowiem w łapy kilka narzędzi mordu: nóż, łom, pistolet, shotgun, rewolwer, strzelbę, tommy guna i tajemnicze coś, które już będziecie musieli odkryć sami. Uzbrojenie nie oznacza jednak, iż możemy rzucać się na wroga z okrzykiem na ustach. Po pierwsze amunicji jest najczęściej mało, a po drugie, czasem bardziej opłaca się unikać walki, niż uczestniczyć w ciężkich wymianach ognia. Strzelaniny mogą bowiem nas nieźle „uszkodzić", a po zabitych przeciwnikach nie zostaje nawet pudełko zapałek (trupy znikają po kilku sekundach...). Samo strzelanie także nie jest rozwiązane zbyt komfortowo. Może to wydawać się dziwne, ale nie mamy tu celownika. Szczęśliwie „przyłożenie" broni bliżej oczu pozwala na bezproblemowe celowanie. Jednak same wymiany ognia nie są zbyt emocjonujące, wrogowie są raczej tępi, a FPS'owe mechanizmy nie spisują się w tej grze zbyt dobrze. Szczególnie mizernie wypada strzelanie przy pierwszym kontakcie. Po jakimś czasie strzelaniny stają się bardziej energiczne, jednak jest to nadal śmiech na sali na tle dzisiejszych FPS'ów. Jednak zaznaczyć należy, iż sekcje strzelane nie stanowią głównego filaru Call of Cthulhu. Wymiana ognia w pierwszej perspektywie jest wymieszana w mniej więcej równych proporcjach z elementami przygodowymi, skradaniem się i całą (niby) horrorową otoczką.



Tytułowe Call of Cthulhu odnosi się do świata wykreowanego w opowiadaniach Howarda Philipsa Lovecrafta. Ów pisarz od dziecka pochłaniał ogromne ilości książek, z wiekiem stał się samotnikiem. W miasteczku Providence, gdzie spędził większość swojego życia, stworzył cykl powieści, z których zdecydowana większość odnosiła się do wymyślonej przez niego „mitologii Cthulhu". Horrory Lovecrafta wywarły ogromny wpływ na kulturę, odwołania do jego dzieł widoczne są do dzisiaj nie tylko w literaturze, ale też w muzyce, filmie i jak widać - grach. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth nawiązuje do twórczości pisarza co rusz prezentując znane z książek postacie i miejsca. Fani prozy Lovecrafta powinni poczuć się w wirtualnym Innsmouth jak w domu.

Horror?

Gra od samego początku stawia na wyzwanie – rozgrywka jest dosyć trudna, wymaga od Gracza mocnych nerwów, cierpliwości i umiejętności kojarzenia faktów. Kolejnym atutem jest jej długość; przejście gry na „normalu" zajęło mi ładne kilkanaście godzin (chociaż zegar pokazuje połowę tego czasu). Momentami rozgrywka może nawet frustrować, głównie przez system zapisu stanu gry (checkpointy, czasem zbyt rzadkie). Nie wszystkim zapewne spodoba się też wymieszanie klimatu rozgrywki. Zaczyna się ponuro, brutalnie i dynamicznie, by potem przemienić się w pozbawioną emocji strzelaninę, po czym kolejny raz zaatakować czymś świeżym, ale i zupełnie oddalonym od początkowych klimatów. Dlatego też zwiedzimy mnóstwo różnych lokacji, powiązanych ze sobą trochę na siłę. Jednak konstrukcja misji w większości wypadków nie pozwala na nudę i poza kilkoma przypadkami, rozgrywka obfituje w naprawdę ciekawe, ekscytujące momenty. Z czasem zaciera się jednak coraz bardziej otoczka horroru. A przynajmniej tego horroru mrocznego i niespokojnego – plansze stają się jaśniejsze, pojawia się więcej strzelania, brutalny klimat zaszczucia kilku pierwszych godzin zanika (wyjątek stanowią mocne, szpitalne schizy). Wprawdzie nadal mamy do czynienia z nieczystymi siłami, tłuczemy coraz to okropniejsze bestie, jednak o jakimkolwiek strachu nie ma potem mowy. A szkoda.

Gitz&bugs

Grafika technicznie jest mocno przestarzała, co jest skutkiem aż pięciu lat developingu i problemów wynikłych w tym czasie. Szczęśliwie cały dizajn wypada mocno na plus, dobrze zaprojektowane są zarówno postacie jak i otoczenie. Najbardziej razi wygląd broni i efektów, jednak szybko można się do tego przyzwyczaić. Plus jest taki, że gra nie ma wysokich wymagań, a z włączonym anti aliasingiem prezentuje się, moim zdaniem, całkiem przekonywująco. Sytuację ratuje także niezły klimat, który pozwala grze zrekompensować techniczne braki w sferze video. Nic nie jest jednak w stanie zrekompensować potwornej ilości błędów, jakie zalegają w liniach kodu składających się na omawianą produkcję. Na dzień dobry spotkały mnie np. problemy z uruchomieniem, błędy w grafice, blokowanie się postaci w przeróżnych miejscach, przeciwnicy strzelający (i trafiający!) z chorych odległości, w końcu przeciwnicy mnożący się w nieskończoność. Fora internetowe pękają w szwach od zgłoszeń mniejszych i większych błędów. Niech o ich ilości świadczy fakt, że brnięcie przez ostatnie pół godziny gry właściwej zajęło mi dużo więcej czasu, gdyż zmuszony byłem szukać metod na ominięcie bugów uniemożliwiających ukończenie gry (w przypadku podobnej sytuacji polecam obadać oficjalne forum gry). W końcu udało mi się obejrzeć zakończenie, ale stosować trzeba było dosyć zbójeckie metody. Patchy oczywiście nie przewidziano. Ot, taka mała paranoja.

Co by jednak nie mówić...

..., nowe Call of Cthulhu to nadal bardzo smakowity kąsek. Rozgrywka kipi od wielu ekscytujących akcji, a oryginalne rozwiązania mówią tu same za siebie. Forma tej produkcji przywodzi na myśl starsze czasy, szczególnie jeśli chodzi o poziom trudności i elementy przygodowe. Gra odcina się od terminu bezmyślnej strzelaniny i zmusza Gracza do myślenia. Niestety nie mogę powiedzieć, że komputerowe Call of Cthulhu spisuje się dobrze jako horror. Na tej linii fani mogą się nieco zawieść. Mimo to – polecam.

Iwan

www.callofcthulhu.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA

Athlon XP 3000+, 1gb RAMu, GeForce 6600 GT 128MB 1024x768, AAx4

7,5

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

GOOD Emocje, fabuła, pomysły **FAIL** Bugi, pomieszanie klimatów **PRZEPROŚ I WYJDŹ** Wybrane levele

PRODUCENT: Pyro Studios
DYSTRYBUTOR PL: Cenega Poland
WYDAWCA: Eidos
CENA: 99.90 zł

Commandos Strike Force

Czy może być bardziej karkołomne zadanie niż zrobienie FPS'a z gry taktycznej? A jednak czasem ryzyko się opłaca.

Commandos Strike Force to czwarta (a właściwie piąta, jeśli liczyć dodatki) część cyklu o dzielnych komandosach. O ile poprzednie przedstawiały całą akcję w rzucie izometrycznym, skupiając się na planowaniu i kolejnych, często karkołomnych posunięciach, tak tym razem dostajemy do ręki prawdziwy FPP, może nie do końca klasyczny, ale jednak. Można powiedzieć – Eidos schlebia powszechnym gustom, komercja, świat schodzi na psy, ba ba ba. Przecież najważniejsze jest, żeby gra bawiła – a CSF bawi jak cholera.

Jak nie trudno się domyśleć w Commandos po raz kolejny trafimy do Europy ogarniętej drugowojenną zawieruchą. W kolejnych misjach odwiedzimy między innymi Normandię czy Stalingrad. Fabuła nie jest specjalnie wyszukana, raz pomożemy francuskiemu Resistance (czy tylko u mnie określenie francuski ruch oporu budzi ogromny, niepohamowany śmiech?) innym razem przeszkodzimy w budowie niemieckiej bomby A. Do naszej dyspozycji oddano tym razem tylko (tylko?) trzech komandosów.

My – pierwsza brygada, a raczej piąta kolumna

Pierwszą postacią, którą poznajemy w grze jest William Hawkins – snajper. Ten facet jest w stanie zabić dwóch ludzi jednym strzałem (ma się tego Railguna). Jego podstawową funkcją będzie wspieranie i osłanianie towarzyszy broni. Snajperem gra się bardzo przyjemnie, szczególnie, że to my jesteśmy po odpowiedniej stronie lufy. Hawkins uzbrojony jest przede wszystkim w karabin marki Springfield – to niezła broń na duże odległości, wyposażona w lunetę. Gdy korzystamy z trybu snajperskiego, możemy wstrzymać oddech (przez określony czas), co daje nam coś w rodzaju trybu bullet-time, a przez co zdecydowanie łatwiej trafić ruchomy cel. Jedyną wadą tej broni jest konieczność przeładowania po każdym strzale, co uniemożliwia szybką wymianę ognia. Druga świetna zabawka, w którą wyposażono Hawkinsa, to noże do rzucania. Te zabawki znakomicie przydają się, gdy potrzebujemy być cicho, a co lepsze po każdym rzucie możemy je zabrać z powrotem. Poza tym możemy też używać broni krótkiej, ale ta jest już raczej zbędna, może poza sytuacjami naprawdę kryzysowymi.

George Brown – to szpieg tytułowany pułkownikiem. Facet wygląda jak niemiec, mówi jak niemiec, zachowuje się jak niemiec, a czasami nawet tak ubiera. Zdecydowanie to gra Brownem jest najciekawsza i to ona w pełni odzwierciedla sens określenia za linią wroga. Szpieg może bez problemu uchodzić za szwaba pod warunkiem, że prawidłowo go przebierzemy. Tutaj jednak tkwi haczyk – przeciwnicy mają różne rangi. Przeciwnik z wyższą rangą rozpozna Cię od razu, posiadający tę samą chwilę się zastanowi i zwykle zwęszy podstęp, natomiast przy tych niższych to już hulaj dusza (prawie). Są jeszcze oficerowie Gestapo – no, ale oni są ponad prawem. Jak zdobyć mundur? Najprościej użyć garoty. Ta metoda pozwala na ciche uśmiercenie adwersarza, często nie zauważą tego nawet najbliżej położeni wrogowie, a my możemy spokojnie się przebrać. Poza tym Brown może też korzystać z wyciszonej wersji pistoletu PPK, który często się przydaje, gdy przesadzimy z rozróbą oraz dużego garnituru broni automatycznej. Nie możemy też zapomnieć o gazowych granatach, które potrafią uśmiercić kilku przeciwników naraz. Jako bonus mamy: rzut monetą – dzięki niemu odwrócimy uwagę przeciwnika i szybko znajdziemy się za jego plecami oraz odwracanie uwagi – szpieg zaczyna „szprechać" z wrażym żołnierzem, a nasz kolega może spokojnie przejść obok.

Ostatnim członkiem zespołu jest Francis O'Brien – kapitan z Zielonych Beretów. Ten facet to taki mały Rambo - gdzie nie pójdzie to nabroi. Granie Francisem zwykle przypomina to, co jest chlebem powszednim innych gier FPP – bieganie i strzelanie. Co jednak ciekawe nie jest to nudne. O'Brien może posługiwać się praktycznie każdym rodzajem uzbrojenia dostępnym w grze, najlepiej rzuca granatami, a ponadto może trzymać w łapkach dwa argumenty naraz. Podwójne argumenty, jak powszechnie wiadomo, pozwalają przekonać większą ilość oponentów.

Fabularnie dość ciekawie rozwiązano kwestie współpracy komandosów. To nie są koledzy od lat, wygląda na to, że misja we Francji to ich pierwsze wspólne starcie, a na dodatek gdzieś na wysokim szczeblu jest szpieg. To sprawia, że w drużynie często dochodzi do napięć (szczególnie między Beretem a Szpiegiem, Snajper nie ma zwykle nic do gadania, bo jest za niski stopniem). Ponadto nierzadko trafimy na sytuację, gdy musimy sobie poradzić tylko z jednym albo dwoma komandosa-

mi, co pozwala nam przecież lepiej poznać ich unikalne możliwości.

Europa, wojna, zimno – co my tu !@#$! robimy?

Nasze boje rozpoczynają się gdzieś w okupowanej Francji, a pierwsza misja jest swego rodzaju tutorialem. Towarzyszy w niej dość spokojne, by nie powiedzieć ślamazarne, tempo akcji. Kierując Snajperem po kolei wyeliminujemy kilku strażników, przedostaniemy się przez rzekę, a w końcu zdobędziemy kilka chałup. I wtedy rozpocznie się drugi etap – Sodomia, Gomoria to za mało, istne piekło na ziemi. Podstępny atak Niemców, zrzut aliantów, a w środku Zielony Beret. Taki przeskok w samo centrum akcji może być szokiem dla wielu graczy (dla mnie był), co chwila ktoś tu ginie (szczególnie koledzy), AI często zawodzi, a to może być już przyczyną porażki, dlatego też należy grać rozważnie, leczyć kolegów i uważać na save'y. Niestety podobnych sytuacji spotkamy w grze jeszcze kilka, dlatego zawsze należy być przygotowanym na najgorsze.

Co nieco w kwestiach technicznych, czyli gdzie mój czołg?

Commandos: Strike Force jest grą nawet dopracowaną. Inaczej – jak na dzisiejsze czasy CSF jest dopracowany. To oznacza, że patche będą może dwa. Błędy są, ale da się grać pomimo ich obecności, co nie zmienia faktu, że mogą frustrować. Przede wszystkim potrafi nas zawieść sztuczna inteligencja. Sztuczna to ona jest, inteligentna niekoniecznie. Nasi towarzysze łatwo dają się odstrzelić, na szczęście mamy krótką chwilkę na ocucenie zanim opuszczą ten padół łez. Poza tym nie sposób nie zauważyć, że to my wykonujemy całą czarną robotę. Przeciwnicy też mają różne dziwne zachowania. Normą jest, że nie widzą nas, gdy powinni lub widzą, gdy nie ma takiej fizycznej możliwości, potrafią też szybko przejść do porządku dziennego pomimo tego, że przed chwilą obok zginął kolega.

Całkiem przypadła mi do gustu konstrukcja misji. Większość z nich ma dość otwarte tereny i pozwala na kilka (zwykle dwa: cichą i mokrą) metod rozwiązania danego problemu. To od nas będzie zależeć czy umieścimy snajpera gdzieś na dachu, a szpiegiem spróbujemy przeniknąć gdzieś głębiej, czy też po prostu uruchomimy O'Briena i zrobimy jesień średniowiecza. Zwykle każde rozwiązanie jest proste, także ci, którzy nie radzili sobie z taktycznymi częściami Commandos mogą odetchnąć z ulgą.

Last, but not least. W grze możemy na chwilę przejść na widok TPP (domyślnie klawisz E), ale dzięki temu możemy tylko się rozejrzeć, nic poza tym. Aż by się prosiło, żebyśmy mogli normalnie grać w tym widoku zwłaszcza, jeśli weźmiemy pod uwagę rodowód tej gry. Szkoda też, że nie mamy do dyspozycji jakiegoś rzutu od góry na miejsce akcji.

W tym gulaszu nie ma mięsa

Jako rozbudowany FPS Commandos sprawdza się znakomicie. Gdyby był standardową grą tego typu to nie miałby większych szans z Call of Duty 2. Jako kontynuacja świetnego cyklu – CSF jest momentami rozczarowujący. Aż chciałoby się zobaczyć jakiś tryb planowania, chociażby po to, aby móc rozsądnie dowodzić nieaktywnym komandosem. Poza tym prosiłoby się o jakiś podgląd sytuacji, najlepiej w postaci dodatkowych okienek (pamięta ktoś Hired Guns albo Space Hulk?). Poza całość i wycinać wszystko, co się rusza, co jest w gruncie rzeczy zaprzeczeniem idei całej serii.

Technicznie CSF nie rozczarowuje. Grafika jest porządna, gra działa całkiem sprawnie na dwuletnim komputerze, a pewnie da się ją uruchomić na dużo bardziej antycznym sprzęcie. Modele postaci wykonano całkiem ładnie (o czym możecie się najprościej przekonać przechodząc na widok TPP), bardzo podoba mi się animacja, szczególnie wtedy, gdy kogoś dusimy. Czepiłbym się tylko powtarzalności postaci – jeśli w kwaterze ruchu oporu widzimy trzech takich samych facetów to coś tu jest chyba nie tak. Chyba najgorzej wypadły tradycyjnie, wszelkie przestrzenie i pomieszczenia, co można chyba tłumaczyć obecnością Commandos także na konsolach, a więc ograniczeniami pamięci.

Warstwa dźwiękowa wypada nawet lepiej niż oprawa graficzna. Wierni fani poznają tutaj melodie podobne do tych z poprzednich części (a może to tylko mi pamięć płata figle?), ważne w każdym razie jest to, że muzyka świetnie pasuje do gry. Efekty dźwiękowe wykonano na dobrym poziomie, może bez większych rewelacji, ale wydaje mi się, że takie właśnie powinny być. Nie można narzekać także na voice-acting, postacie mówią z odpowiednim akcentem, wyraźnie i zrozumiale.

Słów kilka na koniec czyli żegnajcie dzieci

Commandos Strike Force to kawał porządnej gry. Nie jest to może tytuł, o którym będziecie jeszcze latami rozmawiać z kumplami (to jednak nie Behind Enemy Lines), ale zdecydowanie dobry kawał drugowojennej gry akcji. Warto pograć jeśli macie ochotę na coś nie do końca konwencjonalnego, ale z drugiej strony nie będącego niszowym tytułem, w który potrafi grać 20 osób na świecie. Lubisz FPS? Warto. Lubisz Commandos? Warto, o ile jeszcze nie przewróciłeś się w grobie. Lubisz dobre gry? Też pograj. W gruncie rzeczy to tytuł dla każdego, poza dziećmi oczywiście, który może zapewnić naprawdę solidną porcję rozrywki.

Keiran

Seria Commandos z perspektywy Keirana:

Commandos: Behind Enemy Lines rewelacyjny i niedoścignięty uber-klasyk, takich gier już nie robią i co tam jeszcze można powiedzieć. Skomplikowane misje, grupa komandosów, dziesiątki Szwabów, tona kombinowania. Czego chcieć więcej?

Commandos: Beyond the Call of Duty sto razy trudniejszy dodatek, misji jest mniej, pojawiają się nowe postacie, ale gra się już jakby trochę gorzej – przynajmniej jeśli nie jest się fanatykiem.

Commandos 2: Men of Courage wg mnie to był pierwszy poważny znak, że coś szwankuje. Mapy są ogromne (czego nie lubię), nie za bardzo wiadomo od czego zacząć, a misji niewiele. Zraził mnie do serii.

Commandos 3: Destination Berlin hmm, tytuł w sumie nienajgorszy, ale zdecydowanie czegoś tutaj zabrakło do pełnego sukcesu. Powiem tyle – każda z części (szczególnie jedynka) jest warta tego, aby ją ukończyć, jeśli nie grałeś – nie jesteś tru.

GOOD	odświeżenie pomysłu, ciekawe misje, trzy postacie - trzy style gry	FAIL	FPS zamiast RTS, tylko trzy postacie, niekiedy grafika	PRZEPROŚ I WYJDŹ	Niedoróbki

www.commandosstrikeforce.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
AMD Athlon 64 2800+
NVidia GeForce FX5900XTĘ
512DDR RAM
w 1024x768 po wyłączeniu części detali.

8

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

PRODUCENT: Digital reality
DYSTRYBUTOR PL: LEM
WYDAWCA: Monte Cristo
CENA: 69,90 zł

Z Moskwy na Berlin

Kotlety – któż ich nie lubi!

Otóż problem tkwi w tym, że ja. Przyznaje się i mówię wprost, nie lubię kotletów. No, ale czasem zdarzają się rzeczy, które trzeba przełknąć. No, bo powiedzcie co zrobić, gdy trafi się kotlet, odgrzany dodatkowo, ale o ulubionym smaku gumy balonowej? Zjeść, czy nie zjeść... oto jest pytanie.

Takim właśnie kotletem jest według mnie gra Z Moskwy Po Berlin. Jej recenzja mogłaby być bardzo krótka i łatwa do napisania. Wystarczyłoby skopiować tekst o grze 1944 Bitwa w Ardenach, zmienić tytuł i już. Napisane i to bardzo poprawnie, bez błędów i wypaczeń. Ponieważ jednak nie bardzo mogę taki trick zrobić, po kolei opowiem Wam, z czym je się owego kotleta.

Historia serii

Monte Cristo, bo tak nazywa się grupa odpowiadająca za popełnienie naszego mięsnego placka, kilka lat temu wypuściła na świat grę pod tytułem Desert Rats vs. Africa Korps. W Polce gra ukazała się w bardzo sensownej cenie i zebrała same pochwały. Był to bowiem pierwszy II Wojenny 3D RTS z naprawdę prawdziwego zdarzenia. Gra była wyjątkowa pod każdym względem, miała ciekawą fabułę, świetną grafikę, pomysł i klimat. Osobiście zakochałem się w niej tak, jak później w Codename Panzers.

Ponieważ wad nie było ktoś zwęszył, że można na tym tytule zarobić niezła kasę. Powstała kolejna część serii nazwana D-Day. W górę poszła cena, w dół

innowacyjność. Mimo, iż tytuł był całkiem grywalny, to nieco zabrakło mu polotu. Kolejnym etapem odcinania kuponów była wspomniana Bitwa w Ardenach, która nie wnosiła nic nowego do serii.

Teraz, w krótkim czasie po premierze Ardenów, naszym oczom ukazała się kolejna, czwarta część serii. Niestety, kotlet maksymalny. W grze nie ma ani grama iskry, która mogłaby ją odróżnić od swoich poprzedniczek.

Kopia kopii

A teraz krótki poradnik jak stworzyć grę: Należy wziąć silnik z poprzedniej części. Gdyby wzięto sam silnik to nie byłoby jeszcze tragedii, ale z poprzednich odsłon cyklu wzięto niemal wszystko: grafikę, dźwięk, jednostki, SI... po prostu: weź poprzednią cześć gry i dorób kilka mało ciekawych misji osadzonych podczas innej kampanii II Wojny. Można też dołożyć kilka nowych jednostek, żeby głupio nie wyglądało. Dokładnie w taki sposób powstała gra Z Moskwy Na Berlin. Niestety takie rozwiązanie nie wróży nic dobrego.

Co gorsza: nie poprawiono nawet błędów poprzedniej części, pojazdy wnikają w siebie, potrafią przenikać przez obiekty (np. przejechać przez dom nie burząc go), a dotarcie w żądane miejsce czasami potrafi stać się nie lada problemem!

Stworzenie gry na tym samym silniku i w tej samej grafice może być dobrym rozwiązaniem dla dodatku, ewentualnie drugiej części, ale ludzie, nie czwartej! Grafika, która kiedyś zapierała dech w piersiach po prostu się już opatrzyła i zestarzała. Nie mówię, że gra jest brzydka – skłamałbym, ale cudów nie oczekujcie. Dzisiejsze technologie pozwalają na wyciągniecie z nowych kart o wiele większej ilości szczegółów, dokładniejszych cieni, ultra realistycznych wybuchów. Kiedyś mogło się zdawać, że ta seria właśnie tak wygląda, ale nie dziś, teraz graficznie tytuł stoi gdzieś na średnim pozi- omie, nie odstrasza, ale też dreszczy nie wywoła.

Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem, który jest po prostu dobry. Muzyka klimatyczna, wojenna, lecz bez polotu.

Zmagania

Mamy do przejścia 20 misji – nie wiedzieć czemu autorzy upatrzyli sobie taki pułap, którego za żadne skarby przekroczyć nie chcą - to jedna noc grania. Misje w przeciwieństwie do poprzednich części cyklu są łatwiejsze. Niestety, zmianie nie uległy zasady i cele poszczególnych misji i, mimo sporego zróżnicowania, grając mamy wrażenie, że to wszystko już gdzieś było. Zgodność historyczna nie pozwala jednak na wariacje, zresztą tematyka gry też nie, dlatego autorzy postanowili zostać przy sprawdzonym trybie - zdobądź i obroń, bądź odeprzyj lub przejmij... wiadomo o co chodzi.

Ponieważ gra to standardowy na dzisiejsze czasy 3D RTS, do naszej dyspozycji oddano spory arsenał w 100% zgodny z realiami tamtej epoki. Mamy więc kilka klas piechoty, która może walczyć w budynkach, obsługiwać działa czy przejmować wrogie jednostki. Mamy także pojazdy pancerne, czołgi, które, oprócz standardowego działania, potrafią się okopywać i tworzyć swoiste bunkry. Mamy też artylerie, pojazdy wsparcia (amunicyjny, naprawczy) oraz (werble) lotnictwo. Działa ono na wzór tego z Codename Panzers. Wybieramy z menu np. bombardowanie, klikamy na cel i już leci do nas kilka samolotów, które zrobią w owym miejscu porządek.

Ponieważ pojazdy możemy łatwo i szybko naprawiać rozgrywka trudna nie jest. Wystarczy trochę zimnej krwi i dobrze ponaznaczane grupy, aby sprawnie operować na froncie.

Kampania przenosi nas na front wschodni, gdzie przeżyjemy zmagania w Operacji Barbarossa, Wojnę w Rosji (oczywiście Kursk został uwzględniony), po atak na Niemcy i Reichstag. Słowem wszystko, co może się graczom kojarzyć z lekcji historii, zostało w grze uwzględnione.

I co z tym kotletem zrobić ?!

Podsumowanie

Ciężka sprawa. Z jednej strony gra to totalnie znany kawałek rzemiosła, który nie wnosi nic nowego do rozgrywki. Z drugiej jednak strony rzemiosło to jest dość przyjemne w spożyciu. Cudów nie ma – to już ustaliliśmy. Oprawa audio wizualna trąci myszką, ale jest jeszcze dość znośna. Kampania to 20 sztampowych misji. Niby porażka, ale jednak coś w Z Moskwy Na Berlin mówiło mi, że mam w nią pograć... i nie był to naczelny.

Ostatecznie powiem tak: jeżeli lubisz drugo-wojenne 3D RTS'y, przeszedłeś wszystkie gry z tego gatunku i dalej masz na coś takiego ochotę, to śmiało zagraj w nowe dziecko Monte Cristo. Jeżeli jednak chcesz dopiero poznać gatunek, Z Moskwy Na Berlin sobie odpuść, a spróbuj zagrać w o wiele tańszy i lepszy Codename Panzers Faza 1 bądź w Desert Rats vs. Africa Korps.

Rosic

6

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
Athlon 2600 XP+ 2081 MHz
Radon 9500 Pro 128 MB; 768 MB
wysokich detalach, 1024x768

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC | XBOX | PS2 | X360 | PS3 | INNE

GOOD 20 nowych misji dla maniaków **FAIL** Przenikanie obiektów **PRZEPROŚ I WYJDŹ** To przecież 4 raz to samo...

TEAM RADIO

Chciałbyś prowadzić AUDYCJĘ o grach?

ZAJRZYJ DO NAS

MADaF

Radio internetowe myślących młodych ludzi

PRODUCENT: Burut
DYSTRYBUTOR PL: Cenega
WYDAWCA: CDV
CENA: 59,90 zł

Ubersoldier

FPS – Fajny Ponadwszysko Soldier.

Ach ja - jakby to powiedział krecik. Znów stanął mi przed oczami tytuł iście strzelecki i mało odkrywczy z pozoru. Ileż to razy tłukłem Niemców po głowach, ileż razy ratowałem świat lub/i wygrywałem drugą wojnę światową. Tytułów osadzonych w tamtych realiach już nie sposób nawet policzyć.

Twórcy gier są jednak mało chętni do wprowadzania urozmaiceń, no bo po co, skoro dobrze znany schemat opakowany w inną grafikę i tytuł na pewno dobrze się sprzeda. Z jednej strony to zrozumiałe, ale z drugiej... może coś nowego sprzedałoby się jeszcze lepiej. Tak czy inaczej powróćmy do konwencji przedstawiającej żołnierza, który dostał się w wir wojny i wraz ze swymi odważnymi kompanami przemierza różne fronty świata, torując sobie drogę do ostatecznego zwycięstwa.

Czy właśnie taki jest Ubersoldier – NIE!

I wszyscy czytelnicy właśnie osłupieli. Nie wyłoniło się jak „las... krzyży za wyniosłością drogi". No dobra, szczerze mówiąc to Ubersoldier ma zadatki, aby traktować go nieco inaczej i odkryć w nim coś innowacyjnego.

Na wstępie fabuła

Mimo, iż banalna, albo wręcz głupia, ma w sobie potencjał. Można bowiem korzystając z pomysłu twórców stworzyć na jej podstawie grę nietuzinkową i lekko odbiegającą od kanonu drugo-wojennych FPSów. Przede wszystkim dzięki pomyślunkowi autorów wreszcie w kąt można wywalić wszelkie zgodności historyczne, a zamiast nich wprowadzić rzeźnie Niemieckich żołnierzy w jakiś tajnych lokacjach.

O co więc comon?

Jesteś Niemcem. Twój pseudonim artystyczny, a prościej mówiąc imię i nazwisko brzmią Karl Stoltz. Jedziesz właśnie w konwoju. Pech chciał, że konwój ten wpada w zasadzkę przygotowaną przez alianckich żołnierzy. Ogień jest tak niespodziewany i silny, że giniesz wraz z resztą niemieckiej obsady. Ktoś jednak podkrada Twoje ciało – bynajmniej nie alianci – i wywozi do ośrodka dla czubków. Oczywiście ośrodek ten jest także tajnym laboratorium, gdzie szaleni niemieccy naukowcy próbują stworzyć Wunderwaffe. Tak, tak, drogi czytelniku, dobrze się domyślasz – tą wspaniałą bronią będziesz właśnie Ty! Twoje ciało zostaje bowiem wskrzeszone oraz opatrzone nowymi zdolnościami. Dodatkowo mózg przerobiono w taki sposób, aby słuchał poleceń tej osoby, która pierwsza wyda mu rozkaz...

Budzisz się więc z ciężkiego snu, a właściwie ze zgonu, zapewne z wielkim bólem głowy i odruchami wymiotnymi, a tu do Twojej spokojnej celi wpada jakaś lasencja, wybija strażników uzbrojonych w pałki i oznajmia ci z wielką łaską, że nie zabija bezbronnych. Rzuca hasło, żebyś się wynosił... i tu zaczynają się jaja!

Oto, niesamowitym zbiegiem okoliczności, panienka ta z ruchu oporu stała się Twoją boginią. Tylko ona może Ci rozkazywać, a ściślej mówiąc tylko jej rozkazów musisz się słuchać. Jak więc kazała, tak robisz. Wyłazisz z celi i zaczynasz rzeźnie o jakże niewinnych Panów Niemców i zrobionych przez nich stworów.

Rozgrywka

Ubersoldier w zasadzie nie różni się wiele od innych tego typu pozycji. Latamy z bronią, świat obserwując z widoku pierwszo-osobowego i czyścimy kolejne plansze z wrogów. Tak, jak mówiłem wcześniej, gra nie ma za wiele wspólnego z realiami II Wojny Światowej, także miejsca, które przyjdzie nam zwiedzić do realistycznych nie należą. Zobaczymy więc fabryki, laboratoria i tym podobne przestrzenie, a wszystko po to, aby wykończyć kolesia odpow-

iedzialnego za nasz niebytny byt.

Po drodze czasem towarzyszyć nam będą kompani ale raczej nie ma co za bardzo na nich liczyć. Ważne jest, aby przeżyć samemu, a to, jak na Ponad Żołnierza z niesamowitymi właściwościami, wcale łatwe nie jest. Bohater nasz lubi bowiem umierać i robi to nad wyraz często, dlatego nie zapominać należy o zapisywaniu stanu gry. Dobrze, że czynność tą wykonać możemy w każdej chwili.

UBERsoldier

Wydawać się może, że sekretna broń Hitlera potrafi zdziałać cuda. Niestety nasze możliwości ograniczają się tyko do posiadania energii, dzięki której w dowolnej chwili możemy stworzyć tarcze czasową. Pozawala ona na chwilę stać się nieśmiertelnym, ponieważ zatrzymuje wszystkie lecące w nas pociski wroga. Zależnie od stopnia naładowania tarczy, po jej dezaktywacji pociski mogą spaść na ziemię bądź wystrzelić z wielką prędkością z powrotem we wroga. Dodatkową cechą naszego żołnierzyka jest to, że lubi on odstrzeliwać główki. To właśnie dzięki headshotom możemy uzyskać większy stopień wtajemniczenia w posiadaną zdolność, a także zwiększyć swoją odporność – w prostych słowach zwiększyć pasek stanu zdrowia.

Mimo wielkich zdolności główny bohater gry potrafi dźwigać tylko pięć broni na raz. Pistolet, dwa kara-biny, wyrzutnie rakiet i granaty. Gdy chcemy podnieść leżącą na ziemi broń to owszem, możemy to zrobić, ale gdy zabraknie nam miejsc w plecaku w zamian za nią pozbędziemy się innej. Całe szczęście, że stan amunicyjny zostaje, także chwilowa zmiana broni nie naraża nas od razu na mozolne zbierania magazynków od początku.

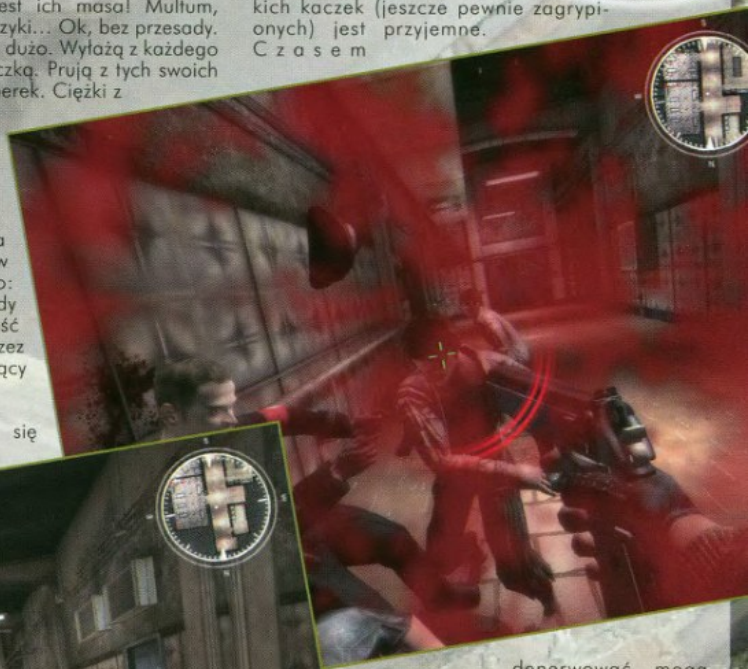
Tak, jak już wspomniałem wcześniej, Karl nie należy do twardzieli i szybko ginie, dlatego warto podchodzić do każdego trupa, ponieważ bardzo często zostawiają oni po sobie apteczki. Bez nich gra byłaby nie do przejścia. Możecie zapytać się – ale przecież bohater ma tę wspaniałą tarczę – owszem ma, ale energia potrzebna na jej użycie ładuje się bardzo powoli, więc tarczy używa się tylko w ekstremalnych sytuacjach.

Broń

To jedna z nielicznych rzeczy, które zostały oddane wiernie. Zarówno broń al- iantów jak i Niemców została dokładnie przygotowana i wielce zróżnicowana. W grze znajdziemy bowiem wiele rodzajów karabinów, karabinów maszynowych i snajperskich, pistoletów oraz inne zabawki takie jak granaty, stacjonarne gniazda CKMów oraz wyrzutnie rakiet, które w mig uporają się z ciężkim sprzętem wroga. Modele broni zostały ładnie zrobione i aż miło się z nich strzela.

SI

Wróg... Wrogowie... Jest ich masa! Multum, zatrzęsienie, zalanie, Chińczyki... Ok, bez przesady. Wrogów jest jednak bardzo dużo. Wyłażą z każdego konta, siedzą za każdą beczką. Prują z tych swoich CKMów i strzelają ze snajperek. Ciężki z nimi orzech do zgryzienia. Co prawda pojedynczy piechur nie jest groźny, ba, wręcz przeciwnie, jego inteligencja jest raczej zerowa, o tyle cała chmara może stanowić nie lada zagrożenie. Do rozgrywki w Ubersoldierze pasuje hasło: „I Herkules dupa, kiedy wrogów kupa". Jest dość ciężko przedrzeć się przez bardzo celny i nieustający ogień wrogich karabinów.



Co prawda zdarzają się kwiaty takie, że wróg nie ot-

worzy ognia, gdy podejdziemy do niego na krok, albo można zajść od tyłu okop, a schowani za nim wrodzy żołnierze nawet nie raczą zobaczyć, kto ich od tyłu morduje. Są to jednak sytuacje dość rzadkie i nie psują ogólnego wrażenia z gry.

Wrażenie z gry

Jak najbardziej pozytywne. W Ubersoldiera gra się miło i przyjemnie. Rzeźnia jaką przygotowali dla nas autorzy programu jest nad wyraz krwista (o ile ma się grę nieocenzurowaną) i dynamiczna. Wszystko dzieje się tutaj szybko i sprawnie. Nie ma co prawda klimatu CoD2 ani poczucia, że jest się na wojnie, ale strzelanie do Niemieckich kaczek (jeszcze pewnie zagrypionych) jest przyjemne. Czasem denerwować mogą za częste plansze wczytywania gry, pojawiające się w trudniejszych momentach, gdy giniemy po raz 10. przy próbie przedarcia się przez jakąś blokadę, ale da się to grze wybaczyć, przymknąć oko, zacisnąć zęby i przeć dalej... naprzód, naprzód, aż do końca. A gra jest w sumie dość długa.

Grafika i dźwięk

Pod tym względem Ubersoldier jest średni. Osobiście nie odnalazłem w grafice nic, co by mnie powaliło. Ot, kolejna dobrze zrobiona i dość ładnie wyglądająca gra, która jednak nie korzysta z tego, co dziś można uczynić. Może to i dobrze, bo dzięki temu mamy płynną i spokojną rozgrywkę, bez szarpnięć i skoków. Modele postaci i ich animacja są znośne, śmieszyć może czasami zachowanie rag dolla – czyli trupa, ponieważ jego bezwładność jest aż komiczna, efekty specjalne są niczego sobie – słowem – rzemieślnicza, ale dobra praca.

Podobnie ma się sprawa z efektami dźwiękowymi - po prostu są i nie przeszkadzają.

Podsumowanie

Na koniec pragnę rzec, że mimo dość świeżego podejścia do tematu i banalnej, lecz innowacyjnej fabuły Ubersoldier jest grą tylko dobrą. Zapewni ona sporą dawkę zabawy, ale nie zapadnie w pamięci ani nie wbije się na stałe do kanonu mega gier XXI wieku. Ot, kolejny, dobrze zrobiony, fajny rzeźnik, warty uwagi, lecz nie warty Twojej ostatniej złotówki.

Rosic

GOOD rzeźnia | FAIL w sumie to standardowy FPS | PRZEPROŚ I WYJDŹ śmieszny rag doll i głupie SI

www.ubersoldier.net

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA

Athlon 2600 XP+ 2081 MHz
Radon 9500 Pro 128 MB, 768 MB
wysokich detalach, 1024x768

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

PRODUCENT: Wicked Studios
DYSTRYBUTOR PL: Gameranking.pl
WYDAWCA: Adventure Company
CENA: 84 zł

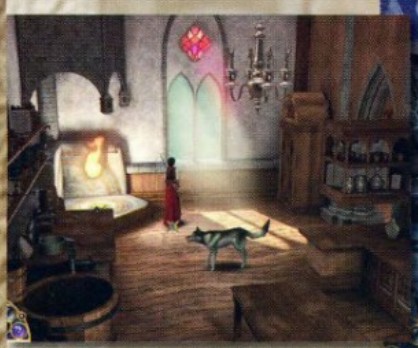
Keepsake

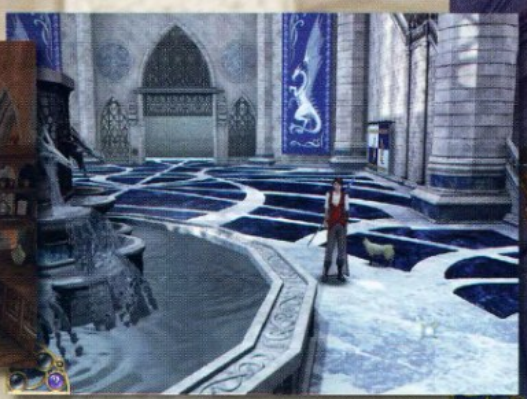
Coś na odprężenie.

Ilość już stworzonych interaktywnych programów rozrywkowych, do których wykorzystania potrzebne są najnowsze zdobycze techniki, nie osiągnęła jeszcze liczby ziaren piasku na plaży, tym niemniej jest już niepoliczalna dla zwykłego człowieka. Gdzieś w tej masie niedawno powstało nowe ziarenko, którego jedyną cechą rozpoznawczą jest całkowity brak jakichkolwiek wybijających się ponad przeciętność elementów.

Laską i Magią

Keepsake opowiada o wydarzeniach, które mają miejsce w zapomnianych krainach, dobrze znanym miłośnikom RPG świecie pełnym magii i stworzeń ze wszystkich możliwych legend i mitologii. W tej właśnie rzeczywistości przyszło żyć pewnej zaradnej i całkiem ładnej dziewczynie o imieniu Lydia, której największym marzeniem zawsze było zostanie czarodziejką. Teraz sen ten ma szanse się spełnić gdyż oto nasza bohaterka przybywa do Akademii Magii w Dragonvale, aby zostać jej studentką. Tuż po przybyciu przechodzi zawód, gdy jej stara przyjaciółka nie wita ją przy wejściu zgodnie z obietnicą. Zawód ten przeradza się w silne zdziwienie, gdy okazuje się, że akademia jest całkowicie opuszczona, a jedyna żywa istota, która wciąż znajduje się na miejscu, to mówiący wilk o imieniu Zak, twierdzący, że jest zaczarowanym smokiem.





A kliknij tutaj

Penetrowanie terenów akademii celem odnalezienie jej lokatorów jest niezwykle proste. Jeżeli komuś właśnie zepsuła się klawiatura, to nie musi się kłopotać z jej naprawą, myszka to wszystko, co jest potrzebne, aby skutecznie sterować naszą postacią. Jeżeli chcemy gdzieś pójść, to najeżdżamy na dane miejsce kursorem i klikamy. W identyczny sposób przechodzi się z jednej lokacji do drugiej, inicjuje rozmowy oraz wykonuje wszelkie inne czynności w stylu rozwiązywania łamigłówek czy przeglądania zawartości plecaka. Wystarczy najechać na odpowiednie miejsce i kliknąć. Proste, prawda? Nieco więcej kłopotów można mieć z właściwym ustawieniem kamery lub raczej brakiem możliwości zmiany ustawienia, każdy jeden obszar jest obserwowany ze z góry ustalonego punktu widzenia. Całe szczęcie osoba, która wybierała owe punkty wiedziała, co robi, tym niemniej nikt nie jest idealny i czasami można stracić orientacje czy przegapić jakieś słabo wyeksponowane przejście.

Jak na obrazku

Przyczyna owego statycznego ustawienia kamer jest taka sama jak źródło cieszącej oko, acz może nazbyt pastelowej, grafiki połączonej z niezwykle niskimi jak na dzisiejsze czasy wymaganiami sprzętowymi. Całe tło oraz większość wszystkich innych elementów to dobrze przygotowane mapy bitowe. Stare, ale wciąż skuteczne rozwiązanie. W zasadzie to animowane są tylko postacie oraz nieliczne ruchome obiekty, jak woda w fontannach czy modele planet w pracowni astronomicznej. Wyglądają równie dobrze jak i otoczenie, w którym się znajdują, a i gra się nie zacina nawet na starszych maszynach, co usprawiedliwia kolejne uproszczenie pod postacią ograniczonych do minimum opcji. Regulować możemy tylko trzy wskaźniki: natężenie dźwięku, muzyki oraz jasności. Z tej trójki tylko jasność ma praktyczne zastosowanie. Pozostałe dwa elementy są, bo są, ale tak jak cała omawiana pozycja, ani nie drażnią, ani nie zachwycają. Muzyka została zgrabnie dopasowana do danej lokacji, co w połączeniu z całkiem przyzwoitym jej wykonaniem, balansuje tragicznie zrobione dialogi, pomimo że wszystkie są wypowiadane i, z pominięciem kilku sytuacji, można by przejść całą grę nie posiadając umiejętności czytania. Z jednej strony stawki aktorów, którzy odgrywali poszczególne role, winno się co najmniej obciąć o połowę, gdyż ani krzty serca nie włożono w wypowiadane kwestie, a z drugiej strony element techniczny stoi równie marnie. Ktoś wpadł na pomysł, aby umożliwić graczom pomijanie mniej ciekawych kwestii. Funkcja przydatna, gdyby pamiętano o dostosowaniu fizyki gry. Podczas wypowiadania każdego zdania postacie wykonują wręcz teatralne sekwencje gestów, które to muszą dobiec końca zanim kolejna część dialogu zostanie zainicjowana, w efekcie często zmuszając nas nawet jeśli nie do słuchania konwersacji, to do obserwowania pokazu pantomimy.

Dla dzieci wszystko

Poziom wszystkich występujących w grze tekstów również pozostawia wiele do życzenia. Prawda jest taka, że skoro ma to być pozycja przystępna dla dzieci, które dopiero uczą się czytać, to i nie można zbyt wiele od nich wymagać pod względem elokwencji. Dialogi w połączeniu z ogółem opowiadanej historii wywołują wrażenie nieprzystających do prawdziwej, brutalnej rzeczywistości, w jakiej nie tylko my sami żyjemy, ale także jaką są zapomniane krainy. Jest to coś więcej jak zwyczajna cenzura w połączeniu z poprawnością polityczną, zwyczajnie chodzi o sprawienie wrażenia, jak gdyby świat był o 5 razy prostszy i lepszy niż jest. Także zapisywanie stanu gry służy tylko po to, abyśmy mogli wyłączyć komputer w przerwach na sen lub podobne czynności, zwyczajnie nie istnieje możliwość zacięcia się czy przegrania w jakikolwiek sposób. Tym niemniej dobrze jest sejwować tak raz na godzinę, bo gra czasami się zawiesza. Minusem jest istnienie w zasadzie tylko jednego slotu, załadowanie wcześniejszych etapów powoduje skasowanie tego postępu, o jaki się cofamy, przez co tylko jedna osoba na raz może korzystać z programu.

Czy tylko dla dzieci?

Pomimo swego, nazwijmy go cukierkowym, stanu oraz występującego miejscami niedopracowania, jest to wciąż tytuł mogący zainteresować niemalże każdego. Zwyczajnie nie wymaga on niczego, poza odrobiną skupienia podczas rozwiązywania łamigłówek, które latorośla pomogą rozwinąć wyobraźnię, a dla reszty zaoferują swego rodzaju mini gry w grze. Jest to idealny sposób na zapomnienie o codziennych problemach i na czysty, uspokajający relaks, który może się okazać koszącą alternatywą dla innych, wymagających maksymalnej koncentracji gier.

Kosynier

GOOD	FAIL	PRZEPROŚ I WYJDŹ
Grafika, wymagania, koji nerwy	*Save, ogólne dopracowanie*	*Dialogi*

www.wickedstudios.com/keepsake

6,5

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
Celeron 2000 Mhz
Geforce 5600
RAM 384

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

CSI: 3 Dimensions of Murder

„Bo mówią, że przygodówki upadną. My jednak wiemy, te słowa nie są prawdą...” CSI jest kolejnym dowodem na to, że mają się całkiem nieźle.

WTF?

3 Dimensions of Murder to już czwarta odsłona gier spod znaku CSI, serii opartej na amerykańskim serialu kryminalnym CSI: Crime Scene Investigation, którego, nawiasem mówiąc, nigdy nie oglądałem ani nie grałem w poprzednie części gry, tak więc recka jest pisana z pozycji n00ba, który teoretycznie nie kuma czaczy, hehe. Anyway, do rozwiązania mamy pięć skomplikowanych zagadek kryminalnych miasta Las Vegas. Zanim zaczniemy właściwą gierkę, warto przejść wbudowany w grę tutorial, gdzie miły, damski głos wyjaśni nam całą obsługę. Po jego zaliczeniu lądujemy na dywaniku u szefa, który przydziela nam do pomocy (czarnoskórego oczywiście) Warricka Browna. Z nim nie zginiecie, gościu w swojej pracy jest niezwykle doświadczony i w razie jakiegokolwiek problemu zawsze możecie się go spytać o radę. Tutaj też dowiemy się o pierwszej sprawie, jaką jest zabójstwo panny o nazwisku Rachel Maddox. Nie ma więc na co czekać, ruszamy w teren...

„RUSZ GŁOWĄ! MI MÓWIĄ (...)”

CSI oparte jest na systemie statycznych lokacji, co przypomina trochę stare Atlantis. Podobnie jak tam, mamy widok FPP i kręcimy głową, po lokacji nie możemy się swobodnie poruszać, ale w razie znalezienia jakiegoś ważnego przedmiotu nasza postać samoczynnie zbliża się do niego. To świetny patent, znajdując np. zdjęcie uaktywnia się specjalne okno, w którym możemy je sobie dowolnie poobracać, a nuż na jego odwrocie znajdzie się jakaś ważna informacja? Bardziej nietypowe elementy (odciski palców, krew) lądują w specjalnym laboratorium, w którym to mamy taki stuff, jak aparatura do badania struktur DNA znalezionych próbek krwi, odcisków palców czy przeprowadzania analiz chemicznych. Może się to wydawać nudne, ale przeciwnie, praca w laboratorium wkręca na maksa! Poprę to pewnym przykładem: mamy próbki krwi Rachel oraz jedną znalezioną na bucie właściciela muzeum, w którym została zabita. Po umieszczeniu ich w odpowiedniej maszynce okazuje się, że ich DNA jest dokładnie identyczne! Ale ba, nie oznacza to jeszcze, że mamy potencjonalnego mordercę, bo gość po znalezieniu ofiary mógł po prostu tylko nadepnąć na jej krew, której wokół było przecież pełno, co sam zresztą wyjaśnia w ten sposób – troszkę Wam zaspoilerowałem w tym momencie, ale uwierzcie, to jest nic w porównaniu do masy motywów, jakie będą występować później... No właśnie, rozmowy z osobami są w dużej mierze kluczem do rozwikłania każdej sprawy, uważnie słuchajcie dialogów i analizujcie je, to dzięki nim wiele rzeczy może się wyjaśnić, więc myślcie – tego ta gra wymaga przede wszystkim, jak macie ochotę sobie postrzelać, to poczekajcie na Monster Madness. Zbierając dowody, wkrótce pewnie dojdzie do momentu, gdzie nie będzie można nic zrobić. Warto wtedy udać się do wspomnianego wcześniej szefa, który ma możliwość załatwienia nam nakazów sądowych, organizowania przesłuchań i kilku innych rzeczy. Tak, szef ma MOC! Nie wahajcie się zawracać mu głowy... Oprócz przełożonego wspierać nas będzie koroner z prawdziwego zdarzenia, pomoże ustalić narzędzie zbrodni, przyczyny zgonu ofiary i tego typu mroczne sprawy, które również zbliżą Was do końca śledztwa. Jak widzicie, wiele osób jest gotowych służyć pomocą w każdej chwili, co ostatecznie czyni rozgrywkę dość prostą. Mało tego, gra podpowiada nam również, jakiego przedmiotu użyć przy zbieraniu odcisków palców czy próbek krwi. Oczywiście jest opcja wyłączenia pewnych ułatwień, ale mimo tego nie jest przesadnie ciężko.

CO WIDZĘ? CO SŁYSZĘ?

Na początek audio. Muzyka to kilka klimatycznych, bardzo dobrze dopasowanych do akcji motywów, których słucha się podczas gry wyśmienicie. Mimo że nie są zbyt długie, to nie nużą nawet po kilkukrotnym przesłuchaniu. Dźwięki lokacji standard - nie powalają, nie przeszkadzają. Dialogi są nagrane całkiem nieźle, chociaż słyszałem już lepszą realizację, mimo tego brzmią wyraźnie, a to w sumie jest najważniejsze, szczególnie w grach tego typu, poza tym zawsze możemy sobie włączyć opcję podpisów – nie jest źle. Graficznie gra mnie nie powaliła, co nie znaczy, że jest kiepsko. Nie, tu również CSI nie ma się czego wstydzić, szczególnie ładnie prezentują się wszystkie postacie, z którymi mamy do czynienia. Tylko dlaczego możemy grać jedynie w rozdzielczości 800x600? Cieszy także umieszczenie krótkich przerywników filmowych zaczerpniętych z samego serialu, co jeszcze bardziej potęguje klimat gry.

JESTEM FANEM PQ

Więc powinieneś się zainteresować tą produkcją. Ja się zaliczam do fanów starego Police Quest'a i mnie CSI wciągnął na maksa. Co prawda mandatu tutaj nikomu nie wystawimy, bo gramy od razu detektywem, a nie starającym się o awans krawężnikiem, ale szybko pewnie pokochacie to ślęczenie nad analizą przedmiotów, przesłuchania itp. O sympatykach samego serialu chyba nie muszę wspominać. Ci pewnie pierwsi rzucą się do sklepów i słusznie, bo gra jest warta jej zakupienia. Problemem tej gierki jest w sumie jej żywotność. Nie ma tu jakichś pobocznych wątków, różnych dróg do rozwiązania sprawy i tak dalej, wszystko ma swój ustalony przez programistów przebieg i na taki musicie trafić, bo inaczej nic z tego. Mimo tego warto zagrać, sprawy są ciekawe i dość skomplikowane. Grajcie najlepiej bez podpowiedzi, gwarantuję Wam, że będziecie mieli co robić, bo z nimi gra jest trochę zbyt prosta. Powodzenia.

Veeroos

GOOD *Oprawa, klimat, fabuła*

FAIL *Prostota rozgrywki*

PRZEPROŚ I WYJDŹ *Replayability*

www.ubi.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA

AMD Athlon XP 3100+, 2.17 Ghz
ATI RADEON 9600 PRO, 128 MB
1GB RAM

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC | XBOX | PS2 | X360 | PS3 | INNE

PRODUCENT: P.M. Studios
DYSTRYBUTOR PL: Play
WYDAWCA: P.M. Studios
CENA: 59,90zł

ETROM: The Astral Essence

ETROM – kto wymyślił ten tytuł? Włosi... No tak, wybaczę im go, ale tylko tytuł, bo w wypadku tego produktu nie sprawdza się znane powiedzenie „miłe złego początki". Tutaj zaczynamy źle i równie źle kończymy...

Topór

Po odpaleniu gry oczom ukazuje się intro, z którego dowiadujemy się, w jaki sposób nasz bohater stał się „nosicielem" kosmicznej energii i jak dużo problemów sprawił mu ten nieszczęsny dar. Następnie menu – przyznam, ładne, szkoda tylko, że tylko menu. Dalej już jest nie za ciekawie. Grafika prezentuje poziom, który mógł być uznany za światowy jakieś 3 lata temu – otaczający nas świat jest kanciasty nawet przy graniu na najlepszych ustawieniach – jeśli tak można nazwać wybór rozdzielczości, ilości detali i jakości mgły... Tak więc włoska firma P.M. Studios niezbyt dobrze podeszła do swojej pracy.

Pistolet

Słów kilka o fabule i świecie. Ziemia jest już prawie zniszczona, bezkresne pustynie pełne najróżniejszego „robactwa" i dziwnych zmutowanych stworów, a pośród tego wszystkiego kopalnie Chroma – zmiennokształtnego minerału, który posiada ogromny potencjał do wytwarzania energii potrzebnej w każdym z 4. ostatnich miast pozostałych na naszej planecie. Miasta te walczą między sobą o resztki wody i żywności, które są jeszcze na Ziemi, ale nie tylko, największa walka toczy się o dostęp do kopalń, w których wydobywany jest minerał. Przyjdzie nam kierować poczynaniami dezertera, który uciekł ze swego miasta na pustynię, w celu poznania nieodkrytej mocy tytułowej Astral Essence – i odkrył. Został nią napełniony i powrócił, aby znów wyruszyć na poszukiwania prawdy, ale oczywiście prawda nie jest jedna, prawd jest siedem (bo tyle zakończeń ma gra), co dawałoby naprawdę dużo rozrywki, gdyby nie mankamenty, o których dalej.

Karabin

Mechanika to rzecz, którą można nazwać dobrze rozwiązaną – choć i tu zdarzają się pomyłki. Postać mamy predefiniowaną, co niestety nie jest dobre, jeśli chodzi o cRPG, ale cóż, można to przeżyć. Jednak problem pojawia się dalej – sposób awansu na wyższe poziomy został rozwiązany tragicznie. Jest to możliwe tylko w wyznaczonym punkcie na świecie – czyli w naszej „kwaterze głównej", do której dostęp otrzymamy po wypełnieniu pierwszej misji. „Kwatera" to prócz medytującego tam naszego przewodnika duchowego mamy: skrzynię, w której możemy przechowywać zbędne nam w danym momencie przedmioty, rzeczony portal do awansu na wyższe poziomy, portal do save'owania, z którego trzeba skorzystać tylko raz, potem można już używać Autosave, miejsce do transportu, podobne do tego w Diablo II, przejście do sklepu z bronią oraz „drzwi" do miasta lub części pustyni, które w danej chwili eksplorujemy, z czasem pojawia się też portal do miejsca, w którym użyliśmy umiejętności „skoku do bazy". Jeśli idzie o wcześniej wspomniany awans, to co poziom mamy do rozdysponowania 2 punkty, można je przydzielić do kilku statystyk - na przykład zwiększyć sobie żywotność, poziom energii magicznej lub ilość zadawanych za pomocą głównej broni obrażeń. Główną bronią naszego bohatera jest magiczny topór – zadaje on ogromne obrażenia już od samego początku gry (tj. od 1 do 100, w momencie gdy pierwsi przeciwnicy mają żywotność na poziomie 50). Co do ekwipunku, to nasz bohater może używać także w zależności od poziomu, na którym się znajduje są to zwykłe pistolety, karabiny szturmowe, karabiny plazmowe, gatling guny (SIC!), wyrzutnie rakiet etc. Niestety, tak czy tak nic nie umywa się do naszego topora. Z innego sprzętu, jaki może dźwigać nasz heros mamy oczywiście „odzież ochronną" - której użyteczność jest także uzależniona od poziomu postaci, różnego rodzaju świecidełka powiększające nasze statystyki. Oczywiście, jak to na cRPG przystało, mamy napoje regeneracyjne oraz mikstury poprawiające czasowo nasze umiejętności.

Plasma gun

Graficznie miało być pięknie, jest gorzej niż tragicznie – i nie zmienia tego nawet nowy, całkowicie autorski silnik graficzny. Kamera to w tej grze jakaś pomyłka. Podążanie za bohaterem oczywiście jest, jednak „wisi" ona w punkcie, który obierzemy, a obracanie bohaterem nie powoduje jej ruchu, co straszliwie utrudnia celowanie w przeciwników. Ale to nie wszystko – w momencie, gdy zbliżymy się do ściany często zdarza się, że Etrom znika nam z pola widzenia, gdyż oko kamery wpatruje się wprost w „piękną" strukturę budynku. Dużą wadą jest też system walki. Każdego z przeciwników najpierw trzeba dostrzec – co, jak napisałem przed chwilą, bywa trudne – następnie każdy strzał, wymach toporem to kolejne kliknięcie, a to wszystko w czasie rzeczywistym, tak więc przy 5 przeciwnikach naraz wykończenie każdego z nich bywa trudne.

Nieco lepiej sprawa ma się jeśli chodzi o dźwięki i muzykę. W tle przygrywa nam spokojny ilustracyjny ambiencik, który tylko niekiedy przerywany jest odgłosami wystrzałów, krzykami przeciwników lub naszego bohatera. Czyli w całej kopie minusów znajdziemy tutaj jeden mały, ale jakże miły plus.

Rocket launcher

No i co, miało być pięknie, wyszło jak zawsze, moja opinia o grze mogłaby się zawrzeć w jednym, ale jakże trafnym określeniu CRAP. I choć można w tym tytule dostrzec jakieś przebłyski geniuszu, jednak niestety tylko przebłyski, cała reszta jest do bani. Więc co? Nie dajmy robić gier Włochom [Wyślij im maila. - dop. Veeroos].

RioT

GOOD *Muza* | **FAIL** *Reszta* | **PRZEPROŚ I WYJDŹ** *Włosi robiący gry!*

www.etrom.net

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA

AMD 2500+; GF FX5700 128MB
512 RAM
full detalach, 1024x768.

5,5

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC | XBOX | PS2 | X360 | PS3 | INNE

Battle of Europe

Kto uwa ał „Dywizjon 303" za jedną z lepszych lektur szkolnych, po której nic ciekawego go w „budzie" nie spotkało ręka w górę!

Nie każdy ma ochotę mozolnie grzebać się z tysiącem ustawień, poznawać mnóstwo kombinacji klawiszy odpowiedzialnych za każdy przełącznik w kabinie pilota, ani wertować instrukcji grubości przeciętnej encyklopedii, jak to bywa przy okazji najbardziej hardcore'owych i wymagających symulacji przez wielkie „S". Są też tacy gracze, którzy pragną po prostu włączyć grę, wystartować i oddać się nieskrępowanemu szaleństwu podniebnych pojedynków. Dla takich właśnie pilotów-amatorów przeznaczona jest poniższa gra, wyjadacze raczej nie mają tu czego szukać.

Od zera do Red Barona

Swoją przygodę z awiacją zaczynamy jako kompletny żółtodziób, który już po jednej, krótkiej misji treningowej został wrzucony w sam środek działań wojennych. Misje czekające na nas są całkiem różnorodne, bowiem nie jesteśmy skazani jedynie na pojedynki powietrzne – poza nimi często zdarzy nam się rozkaz zbombardowania jakiś instalacji naziemnych, zniszczenia wrogich statków, ostrzelania pojazdów, ochrony własnych baz i obiektów – w sumie 16 misji rozplanowanych po całej Europie. Obejrzymy więc sobie z lotu ptaka Londyn, Dunkierkę, tereny Norwegii czy nawet Berlin. W nasze ręce trafi ok. 180 modeli samolotów, w dodatku nie zawsze będą to maszyny w barwach RAF-u. Niestety, próżno oczekiwać rozgrywania misji po stronie wojsk niemieckich, zawsze będziemy im kopać cztery litery, przynajmniej takie jest założenie. Brakuje niestety jakiegoś bardziej rozbudowanego wątku fabularnego, jedyne jego szczątkowe przebłyski widać czytając dziennik naszego bohatera oraz briefingi przed każdą z misji. Niestety, notatki w tym dzienniku wyglądają jak pisane przez polskiego ucznia podstawówki zadania domowe pod tytułem „napisz list do kolegi w Londynie", są dość ubogie, krótkie i brzmią sztucznie.

Na lewo plac, na prawo plac, a dołem morze płynie

Nie wiem co takiego zrobili developerzy z kodem tej gry (pewnie jak zwykle umówili się z producentami sprzętu, spiskowo-łapówkarska teoria dziejów wiecznie żywa, ale gra o takiej oprawie naprawdę nie ma prawa zachowywać się jak BoE! Poza efektami świetlnymi, czyli słońcem, jego promieniami i odbiciami soczewkowymi, gra nie różni się jakoś specjalnie od nienajmłodszego już Warbirds, który śmigał na moim pierwszym PC z Pentium II 400@448 MHz na pokładzie i to przy pełnych detalach! Natomiast ta gra przy większej liczbie krążących wokół nas samolotów potrafi się solidnie przycinać, pomaga dopiero obcięcie detali o jakąś połowę. Dałoby się to jeszcze jakoś wytłumaczyć, gdy samoloty są blisko nas, bo każdy został całkiem dokładnie wymodelowany, ale podobnie dzieje się nawet w przypadku, gdy reprezentuje go tylko mały punkcik na niebie i radarze, otoczony czerwoną ramką. Ziemia to w gruncie rzeczy płaski placek, pokryty tu i ówdzie drzewkami lub zabudowaniami, ale specjalne jej urozmaicanie to też nie było to, czym zajmowali się ludzie z MAUS Software. Skąd więc takie wymagania? Cóż, każdy ma prawo sądzić o tym na swój sposób... Dźwięk zrealizowano całkiem poprawnie, odgłosy samolotów i walki nie drażnią uszu, brzmią zupełnie naturalnie, natomiast muzykę pobrzmiewającą w menu muszę przemilczeć, jednak nie tyle z powodu jej marności, co po prostu jednym uchem mi ona wleciała, a drugim wyleciała w sekundę później – w zasadzie tak czy siak świadczy to o jej poziomie.

Przykuty do sterów

Mimo wcześniej wspomnianych wymagań sprzętowych i ogólnej „siermiężności" grafiki, w BoE gra się całkiem przyjemnie. Z braku lepiej rozwiniętej i dopracowanej fabuły (a właściwie jej przedsta-wienia) ciężko wczuć się w bohatera i zżyć się z nim, tak więc jeśli się rozbijemy albo zostaniemy rozstrze-lani nie wzbudzi to raczej potoku łez. Mimo to, w grze jest „coś", co powoduje, że przechodzenie kolejnych misji daje niejaką satysfakcję i miło się spogląda na kolejne zwalające się w dół z ogonem dymu za sobą samoloty niemieckiej armii. W dodatku mamy możliwość zagrania w kilka misji bonusowych, poza głównymi 16-oma. Być może jest to fakt, że od czasów Airfix Dogfighter, w którym latało się małym modelem m.in. Spitfire'a po domu, nie wyszła żadna lepsza, bardziej znana zręcznościówka z samolotami w roli głównej. Jeśli samoloty to całe twoje życie, na półce zalegają ci stosy zakurzonych modeli, a ty nie wyobrażasz sobie startu bez wykonania 50 czynności, poszukaj czegoś bardziej ambitnego. Jeżeli jesteś jednak przeciwieństwem wcześniej wymienionej persony, a w każdym symulatorze szukasz opcji ułatwień i poziomu „arcade" – warto zwrócić się ku tej pozycji.

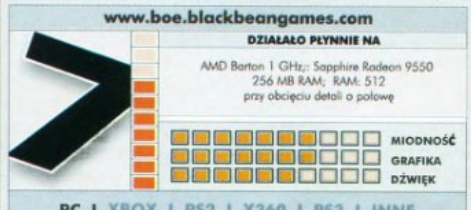
Emill

GOOD Grywalność, ilość samolotów **FAIL** Oprawa audio-wizualna **PRZEPROŚ I WYJDŹ** Wymagania w kontraście do grafiki!

www.boe.blackbeangames.com

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA

AMD Barton 1 GHz;: Sapphire Radeon 9550
256 MB RAM; RAM: 512
przy obcięciu detali o połowę



PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

PRODUCENT: Crystal Dynamics
DYSTRYBUTOR PL: Eidos Interactivo
WYDAWCA: Cenega
CENA: 129PLN

Tomb Raider: Legend

Nowy Tomb Raider – czy kogoś jeszcze trzeba zachęcać do czytania tego tekstu?

Lara kontra wampiry?

Od premiery pierwszej części cyklu niedługo minie cała dekada – w świecie komputerów to prawie wieczność. Tomb Raider właściwie stworzył gatunek gier TPP (chociaż wcześniej był Fade to Black) i natychmiast został okrzyknięty grą wybitną, a ze znanego nielicznym studia Core Design zrobił pierwszoplanowych developerów. Jak toczyły się dalej losy tej serii, możecie poczytać w stosownej ramce. Wiadomo jednak, że po premierze Anioła Ciemności blask serii TR znacząco przygasł i seria stała się czymś w rodzaju pośmiewiska w branży. W końcu doszło do tego, że Eidos – wydawca TR przekazał pałeczkę Crystal Dynamics – grupie znanej przede wszystkim ze świetnej sagi o Kainie i Razielu.

Ruch ten wydawał się ryzykowny, ale, jak się okazało, był świetnie przemyślany. Developerzy z Crystal Dynamics nie poszli na żywioł – najpierw długo analizowali wszystkie odcinki serii, aby zobaczyć, co sprawia, że Tomb Raider jest znany i lubiany. W końcu po blisko trzech latach prac możemy zobaczyć, co im wyszło.

Efekty pracy zajęły właściwie całą płytkę DVD, a po szybkiej i bezproblemowej instalacji stracimy ok. 6GB wolnego miejsca na dysku – dużo, co nastraja zdecydowanie optymistycznie. Uruchamiamy grę, trafiamy do menu głównego, no i? Znajoma melodia, wspomnienie dema Tomb Raider, w które swego czasu sporo grałem na PSX, od razu wprawiła mnie w dobry nastrój. Menu główne jest bardzo estetycznie wykonane i dość wygodne. Jako technokrata od razu zabrałem się do przeglądania wszelkich dostępnych opcji i tutaj spotkał mnie pewnego rodzaju zawód – nie włączę sobie wszelkich efektów graficznych. Otóż część efektów zebrano jako jedną opcję – Next Generation Effects (czyżby zachęta do zakupu Xbox 360?), ale do uruchomienia jej niezbędna jest karta z Pixel Shader 3.0, szersze informacje na ten temat znajdziecie w odpowiedniej ramce.

A może jednak Misja Niemożliwa?

W końcu uruchamiamy grę, wita nas seria świetnie wyreżyserowanych cutscenek (budzących ewidentne z kojarzenia z Mission Impossible 2) po których możemy już wcielić się w rolę Lary. Akcja gry zaczyna się w Boliwii, dokąd panna Croft wyruszyła na prośbę swojej przyjaciółki. Fabuła jest bardzo ciekawa i rzuci nas praktycznie na każdy kontynent, zwiedzimy Japonię, Nepal, Ghanę czy Wielką Brytanię. W czasie trwania gry Lara będzie musiała zmierzyć się z bolesnymi historiami z przeszłości, a także znaleźć – niespodzianka – kolejny artefakt. Tomb Raider: Legend wydaje się fabularnie oderwany od klasycznych części, a nawet od AOD, wydaje się, że twórcy chcą opowiedzieć całą historię Lary zupełnie od nowa, a zakończenie wyraźnie wskazuje na ciąg dalszy. Właściwie to właśnie zakończenie jest jedyną wadą strony fabularnej gry – w pewnym momencie Lara zachowuje się po prostu jak amator, ale nic to.

Ogromnym plusem dla całej gry są wypełnione akcją przerywniki filmowe, które często wymagają naszego udziału (w sposób podobny, jaki znamy z Resident Evil 4 czy Fahrenheit). Autorzy bardzo się postarali i w efekcie postacie poruszają się i zachowują bardzo naturalnie. Dodatkowy bonus należy się za znakomicie napisane dialogi, przyznam szczerze, że rzadko widzi się grę, w której postacie mówią tak naturalnie, oczywiście duża w tym też zasługa dobrego dubbingu.

Gdy już zaczniemy grać, od razu widać różnice w sterowaniu pomiędzy TRL a poprzednimi częściami. Gra jest oparta na całkowicie nowym enginie, jest on, że tak powiem, kompletnie analogowy, nie ma już problemów w rodzaju – żeby wykonać skok z rozbiegu to muszę się cofnąć 3 kroki. Dzięki temu granie wydaje się dużo bardziej przyjemne i naturalne. Zakres ruchów Lary jest ogromny, możemy biegać, skakać, czołgać się, skradać, robić różnego rodzaju akrobatyczne tricki (które można ze sobą odpowiednio łączyć w niekończące się ciągi akrobacji). Autorzy wprowadzili także ciekawy patent - gdy przeskakujemy z półki na półkę, to jeśli słabo wyczuliśmy moment skoku, Lara złapie się jedną ręką półki i jeśli odpowiednio szybko nie zareagujemy, to spadnie. Ponadto wszystkie ruchy typu poruszanie się po drabinach czy w pozycji wiszącej możemy przyspieszać rytmicznie naciskając odpowiedni przycisk. Podobnych smaczków w grze można znaleźć bardzo wiele.

Czy po prostu Blond, Dżejms Blond?

Arsenał ruchów Lary powiększają bondopodobne gadżety: bohaterka jest wyposażona w podręczną latarkę o odnawiającym się źródle mocy (która zastąpiła flary), specjalną lornetkę (posiadającą 2 tryby widzenia, ten drugi mówi nam, czy przedmiot jest ruchomy, czy wybucha albo czy można go

Next-Gen i problemy z nim związane:

Najwięcej kontrowersji wokół TRL narasta właśnie wokół tego trybu. Do działania wymaga on nowoczesnej karty graficznej z PS3.0, a co najdziwniejsze, jak na razie jest niedopracowany. O ile gra normalnie działa doskonale, to po jego włączeniu posiadacze Radeonów grają w około 40 klatach, a zwolennicy nVidii grać praktycznie nie mogą. Producenci gry pracują teraz ostro nad patchem, a nVidia zapowiedziała już nowe sterowniki, które mają naprawić problem. Niesmak niestety pozostaje. A co dokładnie daje tryb NG? Uruchamia wszelkie dostępne opcje PS3.0, przez co gra wygląda, hmm, dużo ładniej, grafika jest ostrzejsza, tekstury wyraźniejsze. Z gry, która wygląda doskonale, powstaje gra, która wygląda perfekcyjnie.

przełączyć itp.) oraz (baczność!) elastyczną linkę z zaczepem magnetycznym (spocznij!). Ten element – wydawałoby się oczywisty – pojawia się w serii TR po raz pierwszy. Dzięki lince możemy przesuwać niektóre obiekty, przeskakiwać większe odległości, a nawet walczyć z przeciwnikami.

Jeśli już przy walce jesteśmy – Lara posiada swoje firmowe pistolety, sztuk dwa, o nieograniczonej liczbie amunicji, które jednakże wymagają przeładowania co piętnaście strzałów i mają dość krótki zasięg. Poza tym znajdziemy typowy karabin szturmowy, pistolet maszynowy, strzelbę, granatnik i to by było na tyle. Nie za dużo, prawda? Powiem, że zdecydowanie wystarcza, tym bardziej, że poza pistoletami Lara może mieć naraz tylko jedną broń. Mamy jeszcze bonus w postaci granatów – niby dysponują niezłą siłą rażenia, ale w trakcie całej gry używałem ich tylko kilka razy, głównie dlatego, że odbijają się jakby były z gumy.

Jeśli chodzi o walkę, to mamy w sumie aż 4 możliwości sterowania, w gruncie rzeczy sprowadzają się one do wyboru pomiędzy trybem z większą swobodą celowania myszką, a takim typowo konsolowym z autocelowaniem. Ten drugi jest zdecydowanie łatwiejszy, gdyż wykonując przeróżne ewolucje inaczej ciężko jest celować tam, gdzie trzeba, ma jednak jedną wadę: ciężko zmienia się cele, a także utrudnia korzystanie z różnego rodzaju niespodzianek terenowych (beczki z benzyną itp.), a użycie trybu manualnego, dokładniejszego celowania zajmuje całe wieki. Pomimo tych drobnych problemów steruje się bardzo wygodnie, zarówno używając klawiatury z myszą, jak i padem.

A może jednak Jackie?

Walka jest zdecydowanie arcadowa, wymaga dużo skakania, biegania i unikania ognia przeciwnika, nie znajdziemy tutaj headshotów, tak więc skradać to się nie opłaca. Opcja zrobienia dużej zadymy jest zwykle najbardziej efektywna. Warto dodać, że poza bronią palną Lara nauczyła się paru ciekawych sztuczek, możemy wskoczyć na przeciwnika i odbić się od niego, co uruchomi tryb focus, czas zwalnia, a my wpakujemy we wroga więcej kulek. Możemy kopnąć z półobrotu (prawie jak Chuck) albo zrobić podcinkę z rozbiegu i parę innych sztuczek (między innymi biec po ścianie). Możliwości oczywiście nie ma aż tyle, co w przygodach Księcia, ale i tak jest świetnie.

Poza walką więcej czasu spędzimy na eksploracji terenu i rozwiązywaniu zagadek. Konstrukcja poziomów jest tutaj zdecydowanie różna od poprzednich części. W grze znajdziemy osiem misji (plus bonusik), a każda z nich to jeden duży level, bez żadnego doczytywania się i podziału na strefy (poza drobnymi wyjątkami). Co ciekawe, pomimo naprawdę dużych etapów nie mamy tutaj problemów znanych z poprzedniczek w rodzaju – przebiegnij cały etap po klucz, wróć na początek planszy, włóż klucz otwierając w ten sposób drzwi na końcu etapu. Tutaj zagadki wymagają zwykle zabawy skrzyniami bądź kulami, nie ma bezsensownego biegania przez całą mapę. Większość problemów wymaga zwykle użycia odrobiny logiki, a rozwiązanie problemu daje sporą satysfakcję. Nie sposób nie wspomnieć o świetnie oddanej fizyce. Nawet głupie przesuwanie skrzyń w końcu zaczęło być realistyczne, nie wspominając już kulach czy innych wynalazkach.

Nie, to Lara...

Warto dodać, że nie tylko na piechotę przyjdzie nam się poruszać, gdyż autorzy oddali do naszej dyspozycji także motor. Trzeba uczciwie przyznać, że niestety nie jest to najlepszy element tej gry. Jazda jest trochę mało dynamiczna, zdecydowanie brakuje tutaj poczucia prędkości i nie ratuje tego trybu nawet możliwość ostrzeliwania przeciwników. Trzeba jednak oddać twórcom rację, że przeskakiwanie ze skały na skałę na motorze robi wrażenie.

Jak wspomniałem powyżej, poza ośmioma misjami znajdziemy także bonus. Jest nim posiadłość Lary, która dawniej była stałym gościem serii. Tym razem konstrukcja trochę się zmieniła, nie jest to już miejsce treningowe, a raczej jedna wielka kopalnia sekretów, dodajmy do tego, że świetnie zaprojektowana. W posiadłości, tak jak na każdym innym etapie, możemy znaleźć sekrety podzielone na złote, srebrne i brązowe, i to właśnie one pozwalają nam odkryć 100% gry. Znalezienie co najmniej części z nich wymaga naprawdę sporego wysiłku.

Ukończenie głównego wątku TRL to przy pierwszym przejściu około 12 godzin gry. Nie jest to dużo, raczej standard w dzisiejszych czasach, gdy gry są coraz krótsze. Na korzyść przygód Lary przemawia za to całkiem spora liczba bonusów. Mamy wspomniane powyżej sekrety, są 3 poziomy trudności, a na dokładkę time trial. Zdobywanie kolejnych sekretów odsłania kolejne dodatki w menu, są to różne stroje Lary czy projekty postaci, można więc z czystym sumieniem powiedzieć, że fani serii spędzą przy TRL co najmniej 20 albo i 30 godzin, ab zrobić wszystko, co tylko się da.

Lara wróciła – lepsza niż kiedykolwiek

Warstwa graficzna Tomb Raider Legend jest doskonała. Wszystko, począwszy od menu, poprzez interfejs, aż do samej gry dopięto na ostatni guzik. Nawet bez wszystkich detali gra wygląda ślicznie, szczególne wrażenie robią wszelkie efekty graficzne, takie jak woda czy eksplozje. Oczywiście płacimy za to cenę w postaci wymagań, ale widziałem sporo brzydsze gry, które działały dużo gorzej na moim sprzęcie. Jeśli do tego dodamy świetnie dopracowane poziomy czy motywy w rodzaju skoku do wody w Ghanie (który na pewno przejdzie do legendy), to wiecie już, czego się spodziewać.

Ogromne wrażenie robi świetne udźwiękowienie. Muzyka już od menu głównego jest doskonała i taka pozostaje aż do końca. Często budzi też przyjemne skojarzenia i wspomnienia związane z pierwszą częścią cyklu, nigdy natomiast nie przytłacza całości, jest raczej podkreśleniem całości. Równie dobrze wypada voice-acting. Głosy dobrano idealnie, nie mam co do tego żadnych wątpliwości. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi, wszystko brzmi tak, jak należy, niezależnie czy są to odgłosy zwierząt, czy wystrzały z karabinu.

Dzięki Crystal Dynamics seria Tomb Raider zaliczyła doskonały powrót i jeśli tylko sprzedaż będzie odpowiednio wysoka, to możemy się zapewne spodziewać kolejnych przygód Lary. Tomb Raider Legend to doskonały tytuł przygodowo-zręcznościowy, jeden z najlepszych dostępnych na rynku, mogący godnie konkurować z serią Prince of Persia. Zdecydowanie jest to jedna z najważniejszych gier 2006 i jeśli jeszcze nie jesteście do niej przekonani, to gorąco zachęcam do zabawy – emocje gwarantowane.

Keiran

Krótki przegląd serii Tomb Raider oczami Keirana:

Tomb Raider – do dzisiaj uważany jest za najlepszą część serii, aż trudno uwierzyć, że to już dziesięć lat minęło od premiery tej gry. Wtedy był to zdecydowany szok jakościowy, a dzisiaj? Gra się nadspodziewanie dobrze. W wielkim skrócie – Lara dostaje zadanie odnalezienia pewnego artefaktu i w efekcie wplątuje się w niezłe tarapaty. W tej części walczymy głównie ze zwierzętami i różnymi stworami, co zapewne sprawiło, że gra ma świetny, niepowtarzalny klimat. Keiran says: zdecydowanie najlepsza ze starych części, do dzisiaj warta zagrania, tym bardziej, że można ją zdobyć za jakieś śmieszne pieniądze.

Tomb Raider 2 – bardzo dobry sequel pomimo tego, że powstał bardzo szybko. Lara dostała nowe ruchy, nowe bronie, w każdym etapie ma inne ubranko (co stało się już wizytówką serii). Tym razem panna Croft poszukuje sztyletu Xian, który ... nie uprzedzajmy faktów. Fabuła dość ciekawa, klimatu także nie zabraknie. Szczególnie ciekawy jest etap na zatopionym okręcie. No i tym razem prawie wyłącznie strzelamy do ludzi. Tytuł prawie tak dobry jak jedynka, a więc? Grać, zdecydowanie grać.

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft – tytuł zapowiadany jako spora rewolucja w serii. Miała być lepsza grafika (niby trochę ją poprawiono, ale engine pozostał ten sam), a przede wszystkim nieliniowość. W gruncie rzeczy sprowadzono ją do tego, że poza pierwszą i ostatnią, to lokacje możemy odwiedzać w dowolnej kolejności. Nawet pasowało to fabularnie, bo Lara po kolei zbierała cząstki meteorytu, który kiedyś tam spadł na Ziemię. Niezły tytuł, ale jakiś tam niedosyt pozostawał, pomimo to reakcje prasy były dość entuzjastyczne (nie poznali się czy co?). Jeśli po przejściu TR1 i 2 czujesz niedosyt, to zagraj.

Tomb Raider: The Last Revelation – zacznę z grubej rury: zapowiadano rewolucję, dano rewolucję, może nie ogromną, ale jednak. Poprawiono grafikę (standard niby, ale postarali się), usłyszymy więcej muzyki, klimat powrócił do takiego, jaki pamiętamy z TR1. No i najważniejsze – poziomy nie są już pozamykane, często pokręcimy się po kilku z nich szukając rozwiązania – irytujący, ale też ciekawy patent. A fabuła także się udała – Egipt, starożytni bogowie, tego typu sprawy. Powiem szczerze, że jest to jedna z moich ulubionych części, wyżej cenię chyba tylko TR1.

Tomb Raider Chronicles – zaczyna się jak u Hitchcocka – pogrzebem bohaterki. Lara z ostatniej wyprawy nie powróciła, w związku z czym jej przyjaciele urządzili symboliczny pogrzeb. Jak to na pogrzebie, każdy coś opowiada, a my mamy okazję poznać cztery opowieści z przeszłości. W gruncie rzeczy TR5 wydaje się takim skokiem na kasę, historie są dość krótkie i nie powiązane, a gra dość zabugowana, największym plusem jest chyba dodany edytor map, który jednak jest bardzo skomplikowany w obsłudze i nie przyczynił się do większej popularności tej gry. Wydaje mi się, że nic wielkiego się nie stanie, jeśli odpuścicie sobie ten tytuł.

Tomb Raider: The Angel of Darkness – Lara, co było do przewidzenia, jednak przeżyła i od razu wpada w niezłe kłopoty – jest oskarżona o zabicie Von Croy'a, swojego mentora. Tak, jak obiecywali autorzy, Lara trochę się zmieniła, jest bardziej mroczna, co może się podobać, ale nie musi. Fabuła jest całkiem niezła, ale sama gra wzbudziła chyba najwięcej kontrowersji z całej serii. Według mnie była po prostu sporo zleżała, parę lat wcześniej mogła być rewelacyjna, ale twórcy jakby nie zauważyli postępu. Nie zmienia to w sumie faktu, że pomimo niektórych bugów można się przy TR6 bawić całkiem nieźle i dzisiaj – żadna rewelacja, po prostu niezły TR-ek.

GOOD *Udany powrót Lary, świetne nowe pomysły, fizyka, zagadki*

FAIL *Kilka niedoróbek ze sterowaniem, mało dynamiczny motor*

PRZEPROŚ I WYJDŹ *Problemy z trybem Next-Gen*

www.tombraider.com

9

DZIAŁAŁO PŁYNNIE NA
AMD Athlon 64 2800+
Vidia GeForce FX5900XT, 512DDR
po wyłączeniu FSAA, nie da się uaktywnić wszystkich efektów graficznych

MIODNOŚĆ
GRAFIKA
DŹWIĘK

PC I XBOX I PS2 I X360 I PS3 I INNE

Historia MMORPG

MMORPG to gatunek przyszłości. A jak było w przeszłości?

Rynek gier komputerowych zaczyna się coraz wyraźniej polaryzować. Z jednej strony mamy klasyczne produkcje zapewniające kilkadziesiąt godzin singleplayer'owej rozwałki, tudzież miesiące rywalizacji multi. Z drugiej twórcy serwują nam alternatywne światy w wirtualnej rzeczywistości, gdzie ponad akcje, fabułę i efekty audio-wizualne wysuwają się aspekty społeczne, jak: poznawanie nowych ludzi, wspólna zabawa, jednoczenie się w gildie/klany oraz chęć rywalizacji i dominacji.

GENESIS

Początek był niepozorny, jednak bardzo wczesny. Wszystko zaczęło się w 1978 roku, kiedy dwóch studentów – Richard Bartle i Roy Trubshaw, bez wiedzy administratorów i nie do końca legalnie, używając szafowych komputerów uniwersyteckich - DEC-10 i ojca Internetu – sieć ArpaNet (m.in. łączyła wyższe uczelnie w USA i Europie) stworzyli pierwszego MUD'a (Multi-User Dungeon). Był to pierwszy wirtualny świat, inspirowany popularną grą fabularną – Dungeons & Dragons. Była to gra w pełni tekstowa, a interakcja odbywała się za pomocą pisanych komend.

EC-10 - na takim cacku grano w pierwsze MUD'y

Początkowo MUD'ami interesowała się nieliczna rzesza graczy, ściśle związanych ze środowiskiem Uniwersyteckim. Jednak właśnie na tym fundamencie wyrośli przyszli twórcy nowoczesnego gatunku MMO: Raph Koster – tworzący później Ultimę Online, Brad McQuaid – m.in. EverQuesta, Mark Jacobs – Dark Age of Camelot.

WCZESNY ROZWÓJ

W połowie lat 80' odbyły się pierwsze próby komercyjnej sprzedaży MUD'ów. Przykładowym tytułem może być Islands of Kesmai, który jednak nigdy nie osiągnął większego sukcesu. Znaczny udział w tym miały ogromne koszty połączeń internetowych. Za godzinę gry trzeba było zapłacić 12$.

Pomimo złych warunków następne firmy miały nadzieję na zarobienie paru groszy, produkując kolejne gry z gatunku pra-MMO. Duży krok naprzód zrobił LucasArts, tworząc w 1988 roku pierwszego graficznego klienta – Habitat. Gra była przeznaczona dla użytkowników Commodore 64 i sieci Q-Link. Gracze przenosili się do wirtualnej przyszłości, tworząc własnego awatara (termin stworzony dla potrzeb Habitat) – swoje odzwierciedlenie w świecie gry. Po raz pierwszy na ekranie dało się zobaczyć postacie innych graczy. Możliwa była rozmowa z nimi oraz prosta interakcja (np. wymiana).

Na początku lat 90' zaczęło pojawiać się coraz więcej gier nastawionych wyłącznie na rozgrywkę multiplayer. W dalszym ciągu, tak jak w przypadku Habitat, były one pisane na zamówienie dostawców Internetu (dlatego, że rozgrywka odbywała się de-facto nie poprzez Internet, lecz lokalne sieci tych firm). Takie przedsiębiorstwa jak AOL (America Online – największy provider w USA, działający od 1985 roku) czerpały spore zyski z tej nowatorskiej formy rozrywki. Chociaż jednocześnie nie mogło grać więcej jak 16 osób, to małe obłożenie rekompensowano ceną. Za godzinę gry trzeba było płacić zazwyczaj 6$.

Na większą zmianę trzeba było poczekać do 1996 roku, kiedy 3DO wydało Meridian'a 59. Była to pod wieloma względami innowacyjna produkcja. Wtedy zaczęto używać po raz pierwszy na określenie gatunku terminu MMORPG (Masive Multiplayer Online Role Playing Game). W pełni zasadnie, gdyż w beta-testach Meridian'a wzięła udział niemała liczba, jak na tamte czasy, 25 000 graczy, czemu nawet nie dorównała w następnym roku Ultima Online. Bardzo dużo z tych ludzi zostało później przy tej produkcji 3DO. Niewątpliwie niemały wpływ miała nowa, wygodniejsza i bardziej atrakcyjna forma płatności. Po raz pierwszy gracze uiszczali comiesięczną, niewiele ponad 10$ opłatę w formie abonamentu. Meridian zapisał się również czym innym w karty historii. Nie dość, że była to pierwsza gra MMORPG, to zapoczątkowała nowy gatunek w niebagatelnej formie. W trójwymiarze. Również pierwszy raz w historii tą gałęzią rozrywki komputerowej szerzej zainteresowały się media. Mimo wszystko Meridian był grą za prostą. Rozwoju postaci praktycznie nie było: postacie mogły tylko zyskiwać HP bądź punkty mana wraz z zabijaniem kolejnych mob'ów, a sama rozgrywka sprowadzała się głównie do pvp.

Habitat

SKOK W PRZÓD

Na prawdziwą rewolucję trzeba było poczekać jeszcze parę miesięcy. Do 30 września 1997 roku, kiedy Origin Systems wydało Ultimę Online, produkcję monumentalną, wyprzedzającą epokę wtedy, jak i dziś. Twórcy z Origin stworzyli nie tyle, co grę, co świat i mechanikę. Ultima Online była w pełni nastawiona na realizm. Nie było sztywnego podziału na profesje, a wszystko opierało się na pewnego rodzaju umowności. Jeżeli umiałeś czarować i ubierałeś się w szpiczasty kapelusz, z czystym sumieniem mogłeś nazwać się magiem. Kiedy biegałeś z mieczem w metalowej puszce, mogłeś mówić o sobie, że jesteś wojem. Nic nie było sztywno narzucane. Można było zostać wszystkim, czym nam się żywnie podobało, a to dlatego, że wszystkich kilkudziesięciu (!) umiejętności uczyliśmy się na zasadzie częstości ich używania. Więc jeżeli chciałeś być drwalem - rąbałeś drewno, jeżeli rybakiem – zarzucałeś haczyk.

Ultima Online była praktycznie ogromną symulacją świata fantasy z udziałem żywych ludzi. Dlatego programiści z Origin po raz pierwszy w historii musieli zmagać się nie tyle, co z problemami czysto technicznymi, co społecznymi i ekonomicznymi. Świat Britanii nękała inflacja, problemy demograficzne (brak miejsca na domy dla powiększającej się społeczności) oraz szajki morderców czatujących na bezbronnych rzemieślników. Samo życie...

ZA GÓRAMI

Nie ulega wątpliwości, że Ultima Online była grą epokową. Jednak prawdziwa historia gatunku była pisana za oceanem, w kraju kimchi i taekwondo – Korei. Głównie ręką jednego człowieka – Jake'a Song'a. Jego pierwszą produkcją był Nexus: The Kingdom of the Winds. Gra wydana w 1996 roku, w niedługim czasie osiągnęła bajeczną liczbę miliona abonentów (pamiętajmy, że w USA i Europie w tym samym czasie Meridian 59 przyciągnął tylko kilkadziesiąt tys. graczy). Grafika była dwuwymiarowa, w charakterystycznych mangowych klimatach. Sama rozgrywka zupełnie różniła

Meridian 59

Nexus The Kingdom of the Winds

Ultima Online

się od tego, nad czym pracowali twórcy z Origin. Jake Song nie miał ambicji tworzyć realistycznego, wirtualnego świata. Skupił się na dynamice rozgrywki. Gracze zajmowali się tylko i wyłącznie walką. Głównie dlatego, że byli ograniczeni do czterech profesji bojowych, spośród których można było w późniejszym czasie wybierać, spośród czterech dostępnych, specjalizację.

Na podobnych zasadach oparty był następny projekt Jake'a Song'a (który występował już w barwach NCsoftu) z 1998 roku – Lineage. Była to gra o izometrycznej, diablowatej grafice. Rozwój postaci opierał się na podobnych zasadach jak w Nexus'ie. Jednak Lineage był bardziej rozbudowany, głównie o urozmaicenie gry w drużynie. Gracze mogli łączyć się w coś w rodzaju klanów. Głównie po to, aby zdobywać i bronić należące do innych zamki. Były one lokalnymi ośrodkami władzy. Oprócz prestiżu, dawały posiadającym je klanom możliwość ściągania podatków z okolicznych miast.

Lineage

Lineage był jedną z najpopularniejszych gier MMO w historii. Przyciągnął niebagatelną, ponad trzymilionową liczbę abonentów. Dla porównania sztandarowy tytuł w USA i Europie – Everquest w tym samym czasie ledwo osiągał 500 tys.

NOWE MILENIUM

Koniec lat 90' w pełni ukazał potencjał gatunku MMORPG do zarabiania pieniędzy. Ogromnych pieniędzy. Więc nie powinien dziwić fakt, że w kilku następnych latach coraz więcej firm szukało szczęścia produkując kolejne tytuły. Od początku 2000 roku ukazało się ponad 50 większych, komercyjnych produkcji. Połowa z nich poniosła klapę, nie przekraczając 50 tys. abonentów. Nawet takie tytuły jak Sims Online, czy Anarchy Online, które przewidywane były, że odniosą sukces, zawiodły. Jedynie kilku produkcjom, w ich najlepszych latach, udało się przebić magiczną granicę 250 tys. abonentów (większość wyszła niewiele ponad tą barierę). Były to: Ultima Online (co prawda wyszła w 1997 roku, ale dopiero w 2003 odniosła największy sukces), Everquest (trochę ponad 500 tys.), Final Fantasy XI (prawie 750 tys.), Dark Age of Camelot, Ragnarok Online i Star Wars Galaxies.

Jednak wszystkie te produkcje, chociaż były nowsze i atrakcyjniejsze w oprawie, tworzyły tło dla Goliata – Lineage. Tytuł ten zdominował rynek. W 2003 roku wyszła jego kontynuacja, która ugruntowała pozycję serii. Lineage II w szybkim tempie dogonił poprzednika (znaczna część graczy przeszła do sequela) i obie produkcje zdołały przyciągnąć po dwa miliony abonentów.

Niestety dla NCsoft sielanka miała nie trwać długo. Sony Online pracowała nad Everquest'em II, a Blizzard nad World of Warcraft. Jednak rok 2004 nie przyniósł większego przetasowania na rynku. Everquest okazał się wielką klapą, osiągając niewiele ponad 250 tys. abonentów. Natomiast co się stało z World of Warcraft wszyscy wiedzą. Warto jedynie wspomnieć, że w 2006 roku przekroczył następny milion graczy i ma już ponad 6 milionów abonentów. Co prawda Lineage II utracił pozycję lidera, ale nadal zagrywają się w niego ok. 3 miliony, ugruntowując go na drugiej pozycji po WoW.

Rynek MMORPG przez dłuższy czas historii był spolaryzowany na Zachód, który zagrywał się w multum swoich produkcji i Wschód, będący wiernym jednemu tytułowi. Dopiero WoW zjednoczył oba te światy. Oprócz tego w pełni ukazał potencjał zachodnich graczy, którzy do jego czasów, w porównaniu do kolegów ze Wschodu, spędzali bardzo mało czasu przy MMORPG.

Jednak jak to się wszystko rozwinie? Można się spodziewać, że w przeciągu kilku lat wyjdzie jakiś ciekawy, dobrze rozreklamowany tytuł i zdetronizuje WoW'a. A koło historii będzie się toczyć dalej. Z pożytkiem dla nas.

Vercin

EverQuest

World of Warcraft

Lineage II

BiteFight

Ostatnimi czasy w Internecie panuje moda na strategie dziejące się na stronach internetowych. Zaczęło się dość niewinnie – od oGame, TheCrims i właściwie tyle. Obecnie gier tych jest coraz więcej.

Co dziwne, część z nowych tytułów jest produkcji tego samego autora bądź autorów. Na ten przykład twórcy oGame stworzyli obecnie jeszcze co najmniej dwie inne gry – BiteFight i Vendetta. Oczywiście żeby nie robić swojemu najsilniejszemu tytułowi konkurencji, pozostałe gry są w zupełnie innych klimatach niż kosmiczne strategie. Tak na przykład Vendetta traktuje o mafii, natomiast BiteFight, którym się dziś zajmiemy, przenosi nas do świata fantasy i pozawala wcielić w rolę wampira lub wilkołaka.

Dwa światy

Jak to na początku każdej takiej gry bywa, rejestrujemy się na wybranym serwerze (jak na razie jest ich ponad 10) i tuż po tym możemy wkroczyć do gry. A, przepraszam, zapomniałbym o wybraniu rasy. Można, jak już wyżej pisałem, wybrać wampira lub wilkołaka i tak naprawdę na znaczku rasy się kończą różnice.

Po zalogowaniu się uderza nas całkiem ładna oprawa graficzna (od niedawna, wcześniej była dość słaba) utrzymana w czerwono-czarnych barwach. Widzimy tu (na stronie głównej) podstawowe informacje o postaci – kto nas przemienił, posiadana ilość złota, a także statystyki postaci. I teraz mamy prosty wybór – możemy albo iść na polowanie, albo iść do pracy. Więcej wyborów raczej nie mamy.

Co tu robić?

Pracujemy na cmentarzu w mieście, zarabiając tym samym pieniądze potrzebne do kupna przedmiotów oraz rozbudowy domu czy, co dziwne, podwyższania własnych statystyk. Pieniądze przydadzą się także do polowania, gdyż trzeba za nie płacić. Za zaatakowanie konkretnej postaci trzeba zapłacić 1 sztukę złota, za polowanie na ludzi natomiast płacić nie trzeba. Można także rozglądać się za postaciami wokół siebie, co również kosztuje jedną sztukę złota. Można wyszukać dowolną bądź też taką, która jest Tobie równa lub Cię przewyższa. Oczywiście każdą walkę mamy przedstawioną w postaci raportu, któremu do pełnej czytelności niestety jeszcze sporo brakuje. Natomiast inaczej ma się sprawa z polowaniem na ludzi. Ustawiamy tu po prostu czas polowania i liczymy na szczęście – może się okazać, że zawędrujemy do wioski i łupu będzie mało, natomiast może się również okazać, że trafimy do dużego miasta i sporo podskoczymy w statystykach.

Po polowaniu zostaje już tylko podleczenie ran (tak naprawdę same się leczą), wydanie pieniędzy na podwyższenie statystyk bądź rozbudowanie domostwa, po czym możemy już śmigać do pracy zarabiać kolejne pieniądze i tak w kółko.

Jak to wygląda?

Jak już wyżej wspomniałem, niedawno zmieniła się oprawa graficzna strony. Do tej pory była to zwykła czarna strona z czerwonymi literami, tekstowym menu na górze i logiem ponad tym wszystkim. Obecnie menu znajduje się z boku w całkiem ładnej ramce, dodano elementy graficzne do strony, oczywiście wszystko w odpowiednim stylu. Można co prawda zmienić styl użytkownika na własny, ale jak na razie nie ma żadnych oficjalnych skórek do gry.

Poprawiono także grafiki obrazujące domostwo i miasto, dodano do nich pop-upy (wyskakujące informacje o danym elemencie – to tak jakby ktoś nie wiedział), a także z tego, co mi się wydaje, zmniejszono ich objętość, gdyż ładują się szybciej. Ogólnie można powiedzieć, że gra się teraz całkiem przyjemnie, przynajmniej jeśli chodzi o grafikę.

Konkurencja?

Czy można nazwać BiteFight jakąś poważną konkurencją dla innych browserówek? Nie sądzę. Jest na to stanowczo za mało rozbudowana. Grając, brakowało mi tu wielu elementów znanych choćby z oGame, pomimo, że jest to zupełnie inny świat. Sądzę, iż po dłuższym graniu w którąś z tych bardziej rozbudowanych gier, zabraknie nam sporo elementów w BiteFight. Kto wie, może twórcy dodadzą nowe, ale niestety nie byłbym zbyt optymistycznie nastawiony, zważywszy na fakt, że musiałoby tego być całkiem sporo. Jednakże mogę polecić BiteFight wszystkim początkującym graczom w celach zapoznawczych (jak to wszystko wygląda). W końcu lepiej zacząć od czegoś mało rozbudowanego niż brać się od razu za, na przykład, deskę kreślarską w X-wars (jeden z konkurentów oGame).

Daj się ugryźć

Gę BiteFight znajdziecie pod adresem www.bitefight.pl

Korzystanie z niej jest bezpłatne, chyba, że chcecie wykupić konto Premium, dające dodatkowe możliwości (dwa razy dłuższy czas polowania na ludzi, polowanie na drugą rasę co 5 a nie 15 minut), co kosztuje 9 złotych miesięcznie. Do gry potrzebna jest jedynie przeglądarka internetowa, e-mail - na który zostanie wysłane potwierdzenie rejestracji, no i sporo wolnego czasu.

Życzę miłej zabawy i zapraszam na serwer 10, gdzie znajdziecie i mnie.

Ascot

PRODUCENT: New World Computing WYDAWCA: Ubisoft
DYSTRYBUTOR PL: Cd-Proj kt PLATFORMA: PC CENA: 19,90 zł

Heroes of Might & Magic III

Najlepsza strategia turowa ever! Koniecznie!

Zacznijmy od tego, że nie wyobrażam sobie, aby prawdziwy fan gier komputerowych nie słyszał o tym tytule. Trzecia część Heroesów to w obecnej chwili absolutny klasyk, do którego odwołują się twórcy każdej kolejnej strategii turowej. Jeżeli jednak jesteście absolutnymi nowicjuszami bądź przezimowaliście kilka ostatnich lat, to od razu po przeczytaniu tej recenzji obowiązkowo idźcie do sklepu i zainwestujcie w HoM&M3.

Osią fabuły jest konflikt, który nawiedza klasyczną krainę fantasy o nazwie Erathia. Po przybyciu do brzegu kontynentu następczyni tronu Katherine odkrywa ślady masakry, która dokonała się na mieszkańcach zamku z rąk armii Podziemi i Piekieł. Postanawia odbić królestwo i przejąć w nim prawowitą władzę. Z Heroes5 nie ma fabularnie nic wspólnego – inny świat, inna historia. Dziewięć miast to absolutny rekord serii, a do tego wszystkie wykonane są na najwyższym poziomie – przemyślane zarówno graficznie, jak i pod względem rozmieszczenia budynków i struktur miejskich.

Rozgrywka, dzięki swojej prostocie i klarowności (a jednocześnie olbrzymiemu zróżnicowaniu), emocjonuje bardziej niż większość nowych gier. Do jej najlepszych cech nawiązuje najnowsza część serii – jednostki przemieszczają się wyłącznie z bohaterem, a co tydzień dostajemy nowych rekrutów. Jednak to wszystko sprawdza się znacznie lepiej niż przekombinowane innowacje w Heroes4. Dzięki olbrzymim mapom przygód, opcji strategicznych jest multum. Gra posiada wbudowanych kilka trybów multiplayer – lan, internet, jest również możliwość gry przy jednym komputerze. Edytor map i generator map losowych dopełniają obrazu gry doskonałej.

Technicznie również jest idealnie – grafika dopracowana do najdrobniejszych szczegółów. Figurki poszczególnych stworów nie różnią się tylko kolorem, ale też wyglądem. Muzyka to arcydzieło – każde miasto ma swoją ścieżkę dźwiękową, a odgłosy np. wygranej bitwy albo odbicia wrogiego zamku są wspaniałe.

Wydanie gry w Extra Klasyce to kolejna z niesamowitych okazji nabycia dobrej gry za bezcen – oprócz podstawowej wersji dostępne są oba oficjalne dodatki – Armageddon's Blade (kontynuacja fabuły) i Shadow Of Death (prequel do wydarzeń z podstawki). Polecam przechodzić je w kolejności chronologicznej. Jedyny minus to polska wersja językowa – nietrafiony dobór lektorów i wpadki translacyjne. Nie jest tragicznie, ale rysy na kryształe jednak pozostają. Żeby każda gra miała tylko takie wady...

Sashh

Wszystko oprócz spolszczenia | Spolszczenie | Przeproś i wyjdź jeśli nie grałeś

PRODUCENT: Bethesda Softwar WYDAWCA: Bethesda Software
DYSTRYBUTOR PL: Cd-Proj kt PLATFORMA: PC, Xbox CENA: 19,90 zł

Morrowind

Długo oczekiwany Oblivion już jest. Wróćmy jednak na chwilę do przeszłości.

Czasy klasycznych 2D cRPG wydają się być przeszłością. Technika idzie do przodu i nikogo nie interesują już ręcznie rysowane plansze z dbałością o najmniejsze detale ani małe figurki bohaterów rzucone w wir przygód wirtualnego świata. Żyjemy w erze olbrzymich wirtualnych światów w całości zrealizowanych w trzech wymiarach. Jedną z pierwszych gier w tej konwencji była trzecia część sagi Elder Scrolls – słynny Morrowind. Od czasu premiery upłynęło już dużo wody w Warcie, ES3:M został wydany w kilku edycjach Kup-Teraz-Za-Grosze i nie wzbudza już takich emocji, jak kiedyś. Czy słusznie?

Fabuła to swego rodzaju erpegowa klasyka – Bohater Z Nikąd ląduje w obcej krainie, zdobywa doświadczenie, popularność i ekwipunek. A potem ratuje świat. No i zabija kilka potworków po drodze. Zzz. Jeśli chodzi o ten najważniejszy dla cRPG element to jest po prostu biednie. Questów jest mało, a większość polega na bieganiu po świecie i wykonywaniu zadań typu „podaj-przynieś-zabij". Było wiele razy. W czasach, gdy w podobnej cenie możemy kupić takie fabularne perły, jak Baldur's Gate czy Arcanum, Morrowind nie jest w stanie zaoferować niczego ciekawszego. Co więc wciąga w tej grze, mimo dosyć płytkiego scenariusza?

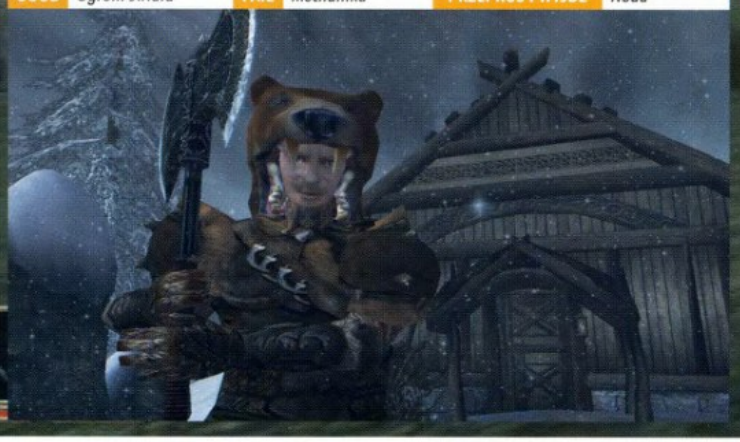
Wspomniany już wcześniej świat. Jest to jeden z największych obszarów, jakie możemy zwiedzić w grach komputerowych. Satysfakcja jest naprawdę spora, szczególnie, gdy obok gra ktoś ze znajomych i możemy podzielić się z nim sekretami, które znaleźliśmy. Takie (z pozoru bezsensowne) włóczenie się jest całkiem zabawne – stoimy przed wyjściem z miasta i mamy każdą drogę dla siebie, a na niej potwory, jaskinie i grobowce czy choćby ludzi pragnących naszej pomocy (transport, ochrona). Nic dziwnego, że duża część graczy nie skończyła wątku fabularnego, tylko skupiła się na eksploracji krainy. Oryginalnym elementem są gildie – zdobywanie kolejnych stopni wtajemniczenia i bycie np. Mistrzem Gildii Złodziei Morrowind jest tym, co tygrysy lubią najbardziej.

Panowie z Bethesda Software nie uniknęli błędów. Jest wiele bugów, które w szybki sposób pozwalają zdobyć doświadczenie i niezły sprzęt. Na takie możliwości pozwala unikatowy system zdobywania doświadczenia i rozwoju postaci. Z pozoru idealny, ponieważ rosną nam statystyki tych umiejętności, z których korzystamy, najczęściej jednak sami z pewnością zwrócicie uwagę do jakich absurdów może tu dochodzić

Morrowind z pewnością wart jest 20 złotych, choć osobiście wybrałbym inne cRPG z tych dostępnych na naszym rynku. Mimo wad polecam.

Sashh

GOOD Ogrom świata | FAIL Mechanika | PRZEPROŚ I WYJDŹ Nuda



X-Com: Terror from the Deep

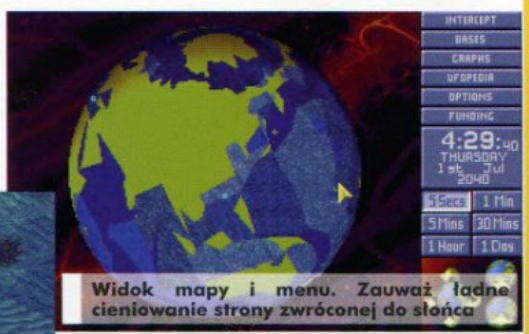
Gra dzielnie podąża za swoim pierwowzorem, X-Com: Ufo Defense (AKA Ufo: Enemy Unknown), która już w tamtych czasach stała się prawdziwym hitem dzięki swojej mieszance taktycznej rozgrywki z ekonomicznymi elementami. Do dzisiaj wielu zatwardziałych graczy nie można odpędzić od monitorów - TFTD jest naprawdę wciągającą grą, a przy tym jest trudniejsza od poprzedniczki. Mimo, iż niewiele zostało do niej dodane, wszystkie elementy składające się na świetną i oryginalną rozgrywkę pozostały. Na pierwszy rzut oka, oprócz miejsca rozgrywki i grafiki, nic się nie zmieniło. Ot, trochę ładniej wyglądające Enemy Unknown. Prawda jest taka, że X-Com: Terror From The Deep jest grą o wiele, wiele trudniejszą.

Podgląd bazy. Trochę już pograłem, więc cii...

Rozgrywka dzieli się na: Taktyczną i Ekonomiczną. Taktyczna polega na, no cóż, zabijaniu obcych. Gdy wykryjemy nadlatujące UFO, możemy wystać jeden ze statków przechwytujących, aby - mówiąc wprost - rozebrać na kawałki pojazd przeciwnika. W przypadku statków mniejszych jest to oczywiście łatwiejsze, lecz te większe to już całkiem poważne zagrożenie - wysłanie na nich jednego statku to prawie pewna przegrana na początkowym poziomie rozwoju technologicznego. Po pozbyciu się bezpośredniego zagrożenia, UFO najprawdopodobniej rozbije się i opadnie na dno. Wtedy zaczyna się prawdziwa akcja, właściwie forte całej gry - turowa rozgrywka taktyczna. Przylatując statkiem załogowym na obszar rozbitego statku, wypuszczasz swoich żołnierzy polowych (można ich nazwać "piechotą" - o dziwo w grze nie da się pływać ;), którzy idą na rzeź. W pierwszych misjach oczywiście nie przywiązuje się większej wagi do łapania żywych okazów, lecz później jest to niezbędne. Po (ewentualnym) oczyszczeniu terenu z nieprzyjacielskiej załogi, statek wraca obładowany znalezionym sprzętem i... hmm... ciałami. Wszystko to przekazujemy naukowcom, którzy mają za zadanie zbadać to wszystko. Lecz to kosztuje - i tu zaczyna się część ekonomiczna. Baza, z której wysyłamy statki nie bierze się z niczego - sami ją rozbudowujemy o potrzebne elementy. Zatrudniamy naukowców, żołnierzy oraz techników, którzy produkują nam specjalistyczną, nowoczesną broń (jeśli ją przedtem odkryjesz lub stworzysz), kupujemy statki i sprzęt. Domyślnie, pieniądze są "za darmo" - jesteś przecież opłacany przez cały świat. Jednak wpłaty są co miesiąc, a niektóre państwa mogą np. poczuć się niezadowolone z Twoich starań i nie tylko obciąć dotacje, lecz nawet zdradzić i podpisać pakt z obcymi.

Brzmi to wszystko dość banalnie, ale zapewniam - jest to bardzo wciągająca rozrywka, która na najwyższym poziomie trudności starczać może na bardzo długo. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że obcy pojawili się jako wiele ras, a na każdą z nich stosuje się inną taktykę. Spotkamy wielkie góry mięsa mające za zadanie zniszczyć wszystko co się nawinie, piekielnie denerwujące stworzenia przejmujące kontrolę nad umysłami, czy w końcu cwane jednostki wykorzystujące każdą nadarzającą się sytuację na podrzucenie granatu bądź wystrzelenie z broni. To zresztą nie koniec - oprócz zadań na zatopionych statkach, czy misjach ratunkowych na nich (straszliwie wkurzające po pewnym czasie, wszystkie statki są takie same! Do tego są to misje dwupoziomowe) i portach, będziemy też atakować bazy obcych. Zresztą - wiele z tego zostawiłbym dla Was do odkrycia.

Gra jest z całą pewnością bardzo przyjemna dla oka i ucha – grafika, mimo swego wieku, wciąż cieszy oko, a udźwiękowienie nie pozwoli siedzieć obojętnie.



Widok mapy i menu. Zauważ ładne cieniowanie strony zwróconej do słońca

Popatrzcie z jakim spokojem stoi ten żołnierz. Obcy pruje do niego z nieznanej mu, potężnej broni, on sam jest ubrany w lekki skafander "wyjściowy". Ja bym prawdopodobnie zostawił żółtą chmurkę w wodzie...

Zwłaszcza soundtrack zasługuje na osobną uwagę - jest stworzony bardzo podobnie jak muzyka do starych filmów o obcych. Wysokie tony, niepokojące akordy, tego typu rzeczy. Bardzo ładnie jest to wszystko ze sobą zgrane - nie razi, nie przeszkadza za mocno, a w wielu momentach buduje trudny do uchwycenia nastrój. Polecam wszystkim graczom.

Xtense

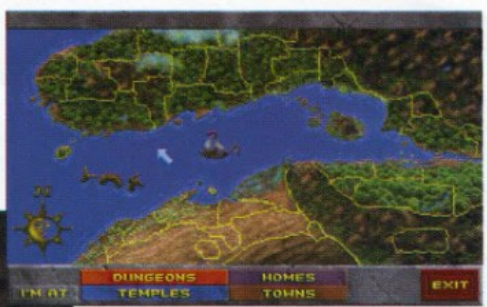
The Elder Scrolls: Daggerfall

THY FLESH CONSUMED

Dla wielu (wśród nich ja) najlepszy RPG, jaki kiedykolwiek pojawił się na ekranie. Daggerfall w pewnym sensie kontynuował dzieło swego poprzednika, dla mnie przewyższając go wiele razy. Wszechświat Tamriel ma swój urok, dlaczego by więc nie umieścić tam akcji jeszcze kilku gier? Ideą Daggerfall nie odstępuje zbytnio od Areny - jest "masywnym" RPG-iem, z całym światem do eksplorowania, z dużymi możliwościami w tworzeniu postaci, no i można grać non-stop. Gra została jednak bardzo mocno ulepszona, zwłaszcza na wymienienie zasługują: silnik graficzny, skomplikowanie fabuły i system zdobywania zdolności.

JESTEM DREWNIANYM ELFEM...

Grę rozpoczynasz jako... Ty. Sam tworzysz swoją postać od podstaw, wybierając zdolności, które uważasz za potrzebne. Znajdujesz się w jaskini, do której dostałeś się po tym, jak Twój statek rozbił się o skały, gdy płynąłeś do prowincji Daggerfall wypełnić misję powierzoną przez imperatora. Miłą niespodzianką jest możliwość grania z tutorialem, który pomaga nowym graczom oswoić się z kontrolą. Nie będę streszczał etapu wychodzenia z jaskini, przejdę od razu do tego, co zobaczysz po wyjściu z niej. A zobaczysz (w zależności od pory dnia i pogody) rzeczy, które zobaczyłbyś po wyjściu z lochu, gdybyś zechciał zagrać w tą grę. Na samym początku - już teraz! - otwiera się dla Ciebie wolność, którą oferuje gra. Możesz pójść dosłownie wszędzie, gdzie tylko Ci się spodoba, do miasta, na cmentarz, do innych lochów rozsianych po świecie czy w końcu wrócić do jaskini. Zaznaczam tylko, że własnoręczne bieganie jest dość przyjemne, lecz nieefektywne, dlatego lepiej posługiwać się autotransportem wybieranym na mapie. Masz wybór - próbować wykonać główną misję gry (o której w tym momencie jeszcze nie masz pojęcia) lub po prostu biegać sobie i zarzynać wszystko, co się rusza, zdobywając coraz lepszy sprzęt i doświadczenie, ewentualnie wykonując losowo generowane zlecenia od innych ludzi, zapisując się do różnych stowarzyszeń i gildii i tak dalej w nieskończoność. A jeszcze co do doświadczenia - zdobywasz je nie przez proste zabijanie przeciwników, lecz wykonując akcje odpowiedzialne za tą zdolność, tj. np. machając dwuręcznym mieczem (i trafiając) zwiększasz swoje zdolności do długich mieczy, natomiast zmieniając ton głosu w rozmowie, poprawiasz swoje zdolności komunikatywne - i tak jest ze wszystkim. Skacząc poprawiasz akrobatykę, czarując - zdolność rzucania czarów, pływając... pływanie. Wykonując misje dla ludzi lub ugrupowań poprawiasz swój image w tych środowiskach, ogółem - wszystko ma pewien stopień realizmu.



TA DAEDRA ZGWAŁCIŁA MI OCZY!

Grafika, mimo że dla nowego pokolenia, "starożytna", miewa swoje momenty. Pogoda zmienia się, tła na powierzchni również, zdarzają się mgły, deszcze itd. W miastach ludzie kłębią się po ulicach (szkoda, że tylko w kilku "ugrupowaniach", które dopiero rozpierzchają się przy twoim wejściu), można wchodzić do większości budynków (co po pewnym czasie nuży, większość jest zupełnie taka sama), rozmawiać z ludźmi i chodzić po sklepach - ogółem, jak to w RPG-owym mieście. Warto zwrócić uwagę, że pomimo dużej ilości detali, gra śmigała na ówczesnych "średnich" komputerach.

<wstaw_niezbyt_udane_dźwiękonaśladowstwo>

Udźwiękowienie to kolejny powód do dumy - mimo użycia systemu MIDI (nienawidzę), muzyka jest bardzo klimatyczna i przyjemna dla ucha. W jaskiniach tło jest odpowiednio niepokojące, na powierzchni dominują tematy dostosowane do pogody, w sklepach przygrywa radosna muzyka, w zamkach grają instrumenty dęte. Dźwięki w grze to w pewnym sensie bardzo ważny element - sygnalizują Ci, czy potwory są blisko, a więc dają znać, czy będziesz mógł spokojnie zasnąć. Dobrze dostosowane i nieostre, nie kaleczą uszu zbytnim hałasem.

DREWNIANY ELF Z PŁYWAJĄCĄ REZYDENCJĄ...

Daggerfall mimo wszystko nie jest jednak idealną grą. Jak każdy projekt takich rozmiarów, zawiera swoją dozę niedoróbek i błędów, z czego najbardziej we znaki daje się błąd pozwalający wyskoczyć w pustkę poza tunel. Inna denerwująca rzecz to konstrukcja jaskiń - nie ma dwóch takich samych, lecz zbudowane są z tych samych "klocków", co szybko męczy i nudzi. Tak samo jest z questami, które dostajemy od różnych ludzi - stają się monotonne, zwłaszcza te dostawane od gildii. A już fatalna jest sprawa takich samych domów w miastach - trzydziesty z rzędu taki sam budynek w jednym mieście (!) to przesada.

Te błędy jednak nie są dość dużą przeszkodą. Każdemu fanowi otwartych gier RPG polecam zagrać w tę doskonałą grę!

Xtense

Wolność! Rozmiar świata, ilość zakończeń, muzyka!

Straszliwie denerwujące błędy gry, mały zasób losowych questów

Przechodzenie przez ściany, konstrukcja domów w miastach.

QUEST STUDIOS

Szukasz OST-w z klasycznych przygod wek Sierry? Nie mogłeś lepiej trafić!

Fahrenheit OST

Czas jest bezlitosny i szpeci niesamowicie nawet najlepsze gry. Na szczęście z ich muzyką często sprawa ma się nieco inaczej, czego przykładem jest ten OST.

HTTP://WWW.QUESTSTUDIOS.COM

Strona Toma Lewandowskiego istnieje już 10 lat. Obecnie znajdziesz na niej ponad 30 soundtracków w wersji Digital Audio - wśród nich takie tytuły, jak Quest For Glory, Kings Quest czy wszystkie części Larry'ego (oprócz czwartej oczywiście). Po wybraniu interesującego nas tytułu otrzymujemy tracklistę, z której jednym kliknięciem pobieramy dany utwór. Żadnej ściemy, żadnych bannerów. Do większości OST-ów przygotowano nawet okładki! Kawałki w większości są zapisane w formacie ogg, fani mp3 niech mają się na baczności.

Dział SIERRA GAME MIDI PAGES jest nieco bardziej obszerny. Jest tutaj więcej tytułów gier, ale nie są to pełne soundtracki, przeważnie występują pojedyncze tematy w różnych wersjach midi, najczęściej spotykana to oryginalne MT-32, ale jest sporo zapisanych w GENERAL MIDI (mówiąc po ludzku: takich, które da się odtworzyć spod WinAmpa chociażby). Hm, powiedziałem, że nie ma tu pełnych OST-ów w midi? Nie miałem racji.

W dziale SPECIALTY PAGES istnieje rubryka Complete MIDI Soundtracks. Trochę niewygodne jest to, iż cały OST zapisano w jednym pliku midi i trzeba manualnie wycinać każdy utwór z osobna. Na szczęście Tom ruszył głową i udostępnił nam plik tekstowy z czasami startowymi dla wszystkich kawałków. Strona może poszczycić się także masą dodatkowych materiałów informacyjnych. Poczytać możemy o historii formatu midi, kart dźwiękowych dla PC (ten artykuł można także znaleźć w Internecie przełożony na język polski), obszerny dział FAQ, historię QuestStudios i wiele innych. Do ściągnięcia jest nawet darmowy Cakewalk w wersji 1.0 (pamiętający jeszcze czasy sprzed Windows 95) – jest to soft muzyczny do midi, dzięki któremu można m.in. dokonać wspomnianej procedury wycięcia każdego z utworów z jednego pliku.

O właścicielach modułów dźwiękowych (w wersjach sprzętowych czy programowych) Yamaha XG i Roland Sound Canvas również pomyślano i udostępniono część plików w wersjach specjalnie przygotowanych pod ten sprzęt. Tom umieścił także kilka rarytasów: są tu wypowiedzi muzyków Sierry na temat strony (szczególnie polecam tę autorstwa Roberta Holmesa, kompozytora muzyki do gier o przygodach Gabriela Knighta), oryginalne nagranie z demonstracyjnej kasety LIVE FROM THE SIERRA LOUNGE (1988 rok), w której Ken Williams zachwala możliwości Rolanda MT-32 i pokazuje różnice jakościowe pomiędzy tym modułem a kartą dźwiękową Adlib Music Synthesizer (nawiasem mówiąc, istniejąca już wtedy Amiga od dawna posiadała samplowaną muzykę, ale cóż, świat PC wyglądał wtedy nieco inaczej), znajdziemy także list Jima Wallsa (twórca serii Police Quest) z 22 lutego 1988 roku, w którym pisze m.in. o pracy nad Police Quest 2. Jak sami widzicie, strona jest dość rozbudowana, a i tak nie przedstawiłem Wam wszystkiego. Zatem jeśli jej jeszcze nie znasz, poznaj koniecznie, reszta również może zerknąć, być może pojawiło się już coś nowego.

Veeroos

AND III REMEMBER THE TIIME!

[Stan psychiczny: NEUTRAL] Miłą rzeczą jest, iż soundtrack z Fahrenheita możemy sobie „kupić" za bonusowe punkty zdobywane podczas gry. Świetna opcja! Zatem patrzę na spis utworów... Niestety, nie ma wszystkich i to jest ZŁE! [STRESSED!] Zabrakło kilku kompozycji Angelo Badalamentiego (to ten od m.in. muzy z Twin Peaks), autora każdego z instrumentali zawartych w grze. W tym momencie dochodzę prawie do WRECKED (au...), ale odpalam pierwszy kawałek i... dopada mnie soft-rockowy numer z creditsów gry, świetny refren i, jak na swój gatunek, BARDZO znośny. Od TOAD polecam jeszcze dynamiczny „No Way Out" (powinniście go kojarzyć ze sceny uderzania w worek treningowy). Ścieżka obfituje w wiele spokojnych i nastrojowych piosenek. Moje TOP 3 to jako pierwszy zdecydowanie numer ostatni (RZĄDZI! Temat z mieszkania Carli), później „Love T.K.O." (dziewczyna Tylera wstaje z wyrka...) i „Just An Illusion" (a tego to nie pamiętam już...). Z kompozycji Badalamentiego znajdziemy jedynie motywy Lucasa i Carli. Ten drugi, mimo minuty czasu trwania, jest na tyle genialny, że potrafiłem go słuchać przez godzinę bez przerwy (tak, wiem, to chore...).

TRACKLISTA

01) Theory Of A Deadman – Santa Monica
02) Theory Of A Deadman – Say Goodbye
03) Theory Of A Deadman – No Way Out
04) Theory Of A Deadman – No Surprise
05) Teddy Pendergrass – Love T.K.O.
06) Ben E. King – Street Tough
07) Patrice Rushen – Hang It Up
08) Bobby Byrd – Try It Again
09) Society's Bag – Let It Crawl
10) Leee John – Just An Illusion
11) Angelo Badalamenti – Lucas Main Theme
12) Angelo Badalamenti – Carla's Main Theme
13) Nina Simone – No Good Man
14) Martina Topley-Bird – Sandpaper Kisses

Doskonale oddaje sytuację, w jakiej znalazła się jedna z bohaterek gry. Jeżeli natomiast masz ochotę się pogibać i poprawić sobie humor, to puść „Hang It Up", bardzo pozytywny kawałek. Legendarna Nina Simone również znalazła tutaj dla siebie miejsce (i nie tylko, z nowszych gier możemy usłyszeć ją w Marc Ecko's Getting Up) ze swoim „No Good Man" (kawałek z szafy grającej pierwszej lokacji gry).

DLA KOGO TO?

Jeśli lubisz soul, jazz, klimaty spokojnego rocka i dobrą, instrumentalną muzę nie zawiedziesz się! Wiele z tych kawałków nie jest już nowościami (trudno za takie uznać te z lat 70 czy 80), ale każdy wykonany jest na minimum poprawnym poziomie, zaś panowie od mixu, masteringu i kilku innych magicznych profesji wykonali swoją robotę na tyle dobrze, że OST jako całość słucha się wyśmienicie. Szkoda tylko, że zabrakło bardziej dynamicznych instrumentali, które... [Klik na „Statystyka wyrazów..."] Wyczerpał się limit? Damn... [Duście Drizita o kolejną stronę dla OW!] Cóż, ścieżka mimo wspomnianej wady jak najbardziej godna polecenia. No [nie zaczynaj zdania od „no", bucu!], to tyle na dziś, następnym razem będzie HC... Do usłyszenia.

Veeroos

Fakty i mity

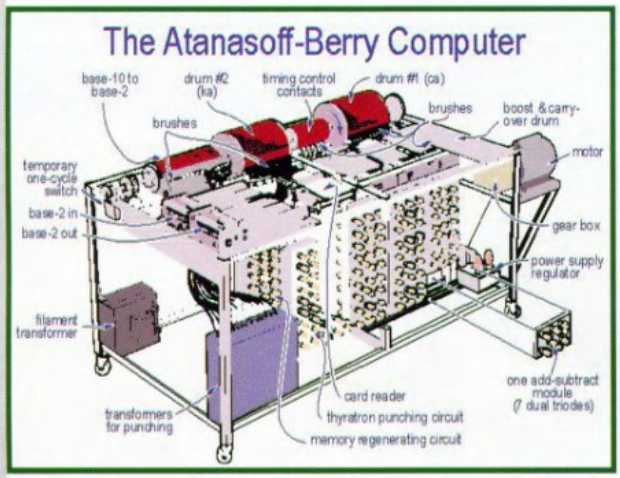
Chociaż historia komputerów jest stosunkowo krótka, można się w niej doszukać wielu sprzecznych informacji. Nie do końca jasne jest przeważnie, co i kiedy było pierwsze. Postanowiłem, więc przyjrzeć się nieco bliżej co ważniejszym wydarzeniom i w miarę możliwości zweryfikować prawdziwość lub mityczność panujących powszechnie na ich temat opinii.

Pierwszy komputer

Do tego zaszczytnego miana pretendują aż trzy konstrukcje. Pierwszą jest ABC (Atanasoff-Berry Komputer), skonstruowana przez Johna Atanasoffa i jego studenta Clifforda Berry'ego.

Druga to COLOSSUS, zbudowana przez zespół, którym kierowali Max H. Newman i T.H. Flowers, korzystający z teoretycznych prac Alana M. Turinga.

Trzecim pretendentem jest ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), zbudowany w USA przez J.P. Eckerta i J.W. Mauchly'ego.



Do drugiej połowy lat 60-tych sytuacja była prosta, palmę pierwszeństwa miał zbudowany w 1945 roku ENIAC.

Jednak w 1967 roku w USA miała miejsce rozprawa o naruszenie praw autorskich.

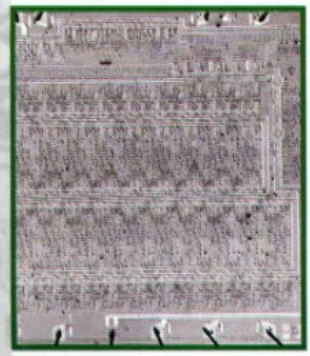
Sprawę wniosła korporacja Sperry Rand dysponująca patentem na komputer ENIAC.

Firma Honeywell Inc. nie chciała płacić, zarzucając przeciwnikom posługiwanie się nieważnym patentem.

Honeywell oświadczył, że podczas przygotowań do procesu natrafiono na wzmiankę o pracach nad komputerem ABC, który rzekomo został zbudowany prawie 3 lata wcześniej od ENIAC'a.

W 1973 roku wydano wyrok. Uznano, że - Machuly i Eckert nie byli pierwszymi odkrywcami komputera, a jedynie posłużyli się pomysłami Johna V. Atanasoffa - w związku z tym ich patent traci ważność.

Następne rewelacje przyniósł rok 1975, kiedy to brytyjski rząd zdecydował się odtajnić akta z drugiej wojny światowej. Wzmiankowano w nich o komputerze COLOSSUS, skonstruowanym w 1943 roku. I to właśnie ten ostatni uznawany jest obecnie za pierwszy w pełni funkcjonalny komputer. W znacznej mierze spowodowane jest to tym, że brak jest jednoznacznych dowodów na istnienie przed 1943 rokiem działającego egzemplarza maszyny ABC.



Pierwszy mikroprocesor

Tutaj sprawa jest nieco prostsza niż w przypadku komputera, ponieważ jest „tylko" dwóch kandydatów. Są to Intel i4004 oraz F14 CADC (F-14A Central Air Data Computer).

i4004 powstał w 1971 roku na zamówienie japońskiej firmy Busicom i był konstruowany z myślą o kalkulatorach. Zespół konstrukcyjny tworzyli: Federic Faggin, Masatoshi Shima, Stan Mazor, Ted Hoff oraz Bob Noyce.

Dzieło wyżej wymienionego zespołu było uznawane za pierwszy w Świecie mikroprocesor do roku 1998, kiedy to odtajniono amerykańskie akta wojskowe dotyczące budowy myśliwca F-14.

Można było w nich znaleźć specyfikacje powstałego już w 1970 roku mikroprocesora F14 CADC.

Jednostka ta była nie tylko o rok starsza do i4004, ale, co ważniejsze, znacznie bardziej zaawansowana technicznie. Wystarczy wspomnieć, że F14 CADC był 20-bitowym układem z technologią potokową, podczas gdy produkt Intela był prostym, 4-bitowym procesorem.

Co ciekawe, do dziś dnia na różnych forach poświeconym komputerom, toczą się zacięte dyskusje - czy F14 CADC był „tylko" wyspecjalizowanych chipem czy też pełnowartościowym mikroprocesorem.

Pierwszy system operacyjny z interfejsem GUI

Przytoczone wyżej historie pierwszego komputera czy mikroprocesora wydają się niczym szczególnym w porównaniu z „bałaganem", jaki był i chyba mimo wszystko nadal jest obecny w chronologii dotyczącej graficznego interfejsu użytkownika - GUI.

Przez wiele lat w świadomości znacznej części użytkowników pokutował pogląd, że pierwszym systemem operacyjnym z interfejsem GUI był Windows, stworzony przez firmę Microsoft w roku 1985.

Większa część pozostałych była zdania, że pierwszy był Apple, który wprowadził GUI w systemie operacyjnym komputera LISA, co miało miejsce w styczniu 1983 roku.

Natomiast tak naprawdę graficzny interfejs użytkownika stworzyła firma Xerox, a ściślej jej ośrodek badawczy o nazwie Xerox PARC (Xerox Palo Alto Research Center).

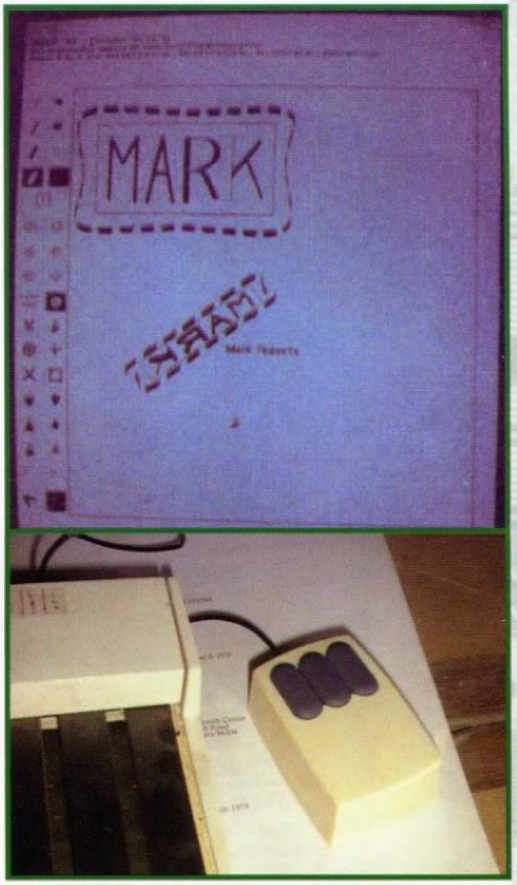
Wszystko to miało miejsce w kwietniu 1973 roku, a więc na długo przed premierą Apple LISA czy pierwszej wersji Windows.

Nieumiejętność handlowego wykorzystania własnych wynalazków stała się przyczyną nie tylko szybkiego zapomnienia o zasługach Xerox'a, ale doprowadziła także do ukucia obiegowego powiedzenia, że XEROX PARC jest miejscem powstawania błyskotliwych idei, ale dla innych. Dodatkowym przykładem prawdziwości tego stwierdzenia może być mysz komputerowa, również zaprojektowana przez ośrodek PARC, a kojarzona przede wszystkim z firmą Apple.

Pierwsza komercyjna karta graficzna wspomagająca 3D

Można odnieść wrażenie, że problemy, nazwijmy to „chronologiczne", dotyczą tylko i wyłącznie zdarzeń z zamierzchłej (jak na historię sprzętu komputerowego) przeszłości. Niestety, nie jest aż tak różowo. Wielu ludzi uważa, że pierwszą kartą graficzną z akceleratorem 3D była Riva 128 (NV3) nVIDli. Niektórzy twierdzą nawet, że było nią VooDoo Graphics (SST-1) 3Dfx'a, które notabene jest tylko akceleratorem 3D i do działania wymaga osobnej karty grafiki.

W rzeczywistości pierwszą konstrukcją tego typu, przeznaczoną na rynek masowy, był chip NV1 nVIDli. Miał on swoją premierę 22. maja 1995 roku, co daje ponad rok przewagi nad VooDoo Graphics.



Podczas projektowania nVIDla współpracowała z firmą SGS-THOMSON Microelectronics, co zaowocowało dwiema wersjami chipa, opisywanym NV1 (produkowanym przez nVIDlę, obsługującym pamięć typu VRAM) oraz STG2000 (wytwarzanym w zakładach SGS-THOMSON i wykorzystującym pamięci typu DRAM). Pierwszą i chyba jedyną kartą opartą na NV1 była Diamond Edge 3D. Pomimo tego, że jak na owe czasy przyspieszała ona w znaczy sposób tworzenie grafiki 3D, ze względu na wysoką cenę (dziesięciokrotnie wyższą od ceny "zwykłej" karty graficznej PCI) oraz niestandardowy sposób nakładania tekstur (przejęty z konsoli Sega Saturn, a więc nie zgodny z Direct 3D Microsoftu) nie przyjęła się na rynku. Warto dodać, że NV1/STG2000 łączył w sobie nie tylko funkcje karty grafiki 2D/3D, ale również zaawansowanej karty dźwiękowej, a wspomniana sprzętowa kompatybilność z Saturnem (późniejsze wersje Edge 3D umożliwiały podłączenie pada z tej konsoli) zaowocowała konwersjami takich hitów jak: Panzer Dragoon czy Virtua Fighter Remix.

Cała reszta

Przytoczone powyżej historie to tylko „czubek góry lodowej". Jaka jest przyczyna takiej sytuacji?

Jest ich z pewnością kilka. Najistotniejsze wydaje się być to, że większość tych „wynalazków", szczególnie w początkowych latach, była konstruowana przez wojsko i dla wojska.

Natomiast panowie w mundurach lubują się we wszelkiego rodzaju tajemnicach, a jak już coś ujawnią, to w najlepszym wypadku po 20, 30 latach.

Abit Radeon RX700LE-Guru

Karty graficzne w cenie do 500 PLN są obecnie, wśród polskich graczy, najpopularniejsze. Do naszej redakcji trafiła karta należąca do takiego właśnie przedziału cenowego.

Abit Radeon RX700LE-Guru to karta zbudowana w oparciu o chip RADEON™ X700 Visual Processing Unit (VPU) firmy ATI, kompatybilny z DirectX w wersji 9.0b. Do dyspozycji użytkownika oddano 256 MB pamięci DDR3 oraz szynę danych o szerokości 128 bitów. Całość osadzona jest na wysokiej jakości laminacie koloru czerwonego i może być montowana w komputerach wyposażonych w złącze magistrali PCI Express X16.

Zarówno do pamięci, jaki i samej jednostki przetwarzania grafiki przytwierdzone są, stylowo wykonane „żeberka". Dodatkowo w obudowie radiatora VPU znajduje się wentylatorek, który może pochwalić się dość wysoką kulturą pracy. Cały ten system chłodzący nosi dumnie brzmiącą nazwę „ABIT Silent tech".

Pokaż kotku, co masz w środku

W dosyć skromnie (jak dla mnie) wyglądającym pudełku, prócz karty, znajdziemy: płytkę ze sterownikami i oprogramowaniem, CD z software'owym odtwarzaczem PowerDVD 5, podręcznik użytkownika, wielojęzyczny skrócony przewodnik po instalacji, kabel S-Video, kabel RCA (composite), konwerter DVI/D-Sub oraz kabel konwertera S-Video/RCA. Jak widać, jeśli idzie o dodatki to producent poszedł raczej w ilość niż w jakość, ponieważ nie uświadczymy w tym pakiecie ani jednej gry czy choćby płytki z demami.

Przydomek „Guru" karta zawdzięcza zaimplementowaniu autorskiej technologii Abit'a o nazwie „ABIT vGuru Technology". Składają się na nią: OC Guru™ oraz ABIT XTurbo™ Metod, które z grubsza rzecz ujmując pomagają użytkownikowi w łatwy i przyjemny sposób podkręcić VPU oraz pamięci czy monitorować wszystkie parametry dotyczące działania karty.

W praniu

Kwintesencją każdego testu sprzętu komputerowego, a karty grafiki w szczególności, są pomiary wydajności. Żeby ich dokonać potrzebne nam będą nie tylko wyspecjalizowane benchmarki czy wymagające gry, ale przede wszystkim odpowiedni, dla prezentowanego sprzętu, rywal. Po długich i żmudnych poszukiwaniach udało mi się takowego znaleźć. W szranki staną więc opisywany Abit Radeon RX700LE-Guru oraz GeForce 6600GT Microstar (obsługujący DirectX 9.0c), wyposażony w 128MB pamięci GDDR3 oraz 128-bitową magistralę pamięci. Gwoli ścisłości dodam jeszcze, że testy zostaną przeprowadzone na komputerze o następujących parametrach: płyta główna ASUS A8N-SLI oparta na chipsecie nForce4-SLI firmy NVIDIA, procesor Athlon64 4000+ firmy AMD i 1GB pamięci RAM.

Na pierwszy ogień pójdzie 3DMark 2005. W rozdzielczości 1024x768 w 32-bitowej głębi koloru prawie 25% przewagę uzyskuje GeForce 6600GT. Po podniesieniu „rozdziałki" do 1600x1200 i włączeniu ośmiokrotnego filtrowania anizotropowego oraz czterokrotnego wygładzania krawędzi (antyaliasing'u) swoją „wyższość" (szkoda tylko, że o niespełna 20 punktów) pokazuje Radeon X700LE. W grze DOOM 3, zarówno w ustawieniach standardowych (1024x768x32-bity), jak i High Quality (1600x1200x32-bit, 4x AA, 8x AF) na czoło wysuwa się karta oparta o rozwiązanie nVIDIi. Jedyną superlatywą, jaką można w tym teście obdarzyć Radeona jest to, że wraz ze wzrostem obciążeń zmniejsza się dystans, jaki traci on do prowadzącego 6600GT. Z początkowych 57% zostaje on zredukowany do niespełna 32%. Nieco lepiej RX700LE prezentuje się w FarCry. Przy ustawieniach High Quality (1024x768x32-bit, 4x AA, 4x AF) traci on „jedynie" 28,5%, a po przejściu na Very High Quality (1600x1200x32-bit, 4x AA, 8x AF) udaje mu się nawet uzyskać skromną, bo niespełna półtora klatkową przewagę.

Sytuacja ta niemalże w stu procentach powtarza się w grze Half-Life 2, z tą tylko różnicą, że w rozdzielczości 1024x768 przy 32-bitowej palecie kolorów z aktywowanym zarówno czterokrotnym antyaliasingi'em jak i ośmiokrotnym filtrowaniem, przewaga karty ze stajni Microstar wynosi „zaledwie" 12,5%.

Wyrok

Karta Abit Radeon RX700LE-Guru to produkt, który trudno jest jednoznacznie ocenić. Z jednej strony mam do czynienia z wysoką jakością wykonania, niezbyt wygórowaną ceną (około 430 PLN)

oraz w miarę przyzwoita wydajnością. Z drugiej jednak, jeśli skonfrontujemy ją z nieco tylko droższą (25-35 PLN) GeForce 6600GT Microstar zauważymy, że za te kilka złotych więcej otrzymamy znacząco większą wydajność (trudno bowiem uznać, że kogokolwiek usatysfakcjonuje przewaga Abita w wyższych rozdzielczościach, uzyskiwana albo w warunkach zerowej płynności lub oscylująca w granicach jednej klatki).

mmxy2k

3D MARK 2005 1024x768 32-bity
Abit Radeon RX700LE-Guru – **2654 punkty**
GeForce 6600GT Microstar – **3307 punktów**
3D MARK 2005 1600x1200 32-bity 4xFSAA 8xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **821 punkty**
GeForce 6600GT Microstar – **802 punkty**

DOOM 3 1024x768 32-bity
Abit Radeon RX700LE-Guru – **54.2 FPS**
GeForce 6600GT Microstar – **85.1 FPS**
DOOM 3 1600x1200 32-bity 4xFSAA 8xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **14.3 FPS**
GeForce 6600GT Microstar – **18.9 FPS**

FarCry 1024x768 32-bity 4xFSAA, 4xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **30.8 FPS**
GeForce 6600GT Microstar – **39.6 FPS**
FarCry 1600x1200 32-bity 4xFSAA 8xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **18.6 FPS**
GeForce 6600GT Microstar –**17.2 FPS**

HL2 1024x768 32-bity 4xFSAA, 4xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **73,4 FPS**
GeForce 6600GT Microstar – **82.6 FPS**
HL2 1600x1200 32-bity 4xFSAA 8xAF
Abit Radeon RX700LE-Guru – **35.5 FPS**
GeForce 6600GT Microstar – **34.2 FPS**

DANE TECHNICZNE

- **128-bitowy układ VPU ATI Radeon X700**
- **częstotliwość taktowania VPU 400 MHz**
- **osiem potoków renderujących**
- **sześć programowalnych jednostek przetwarzania wierzchołków**
- **proces technologiczny 0,11 mikrona**
- **256 MB pamięci DDR**
- **zestaw zunifikowanych sterowników i oprogramowania ATI CATALYST**
- **technologia ATI SMARTSHADER 2.0**
- **technologia ATI SMOOTHVISION 2.1**
- **technologia optymalizacji szyny ATI Hyper Z III**
- **technologia ATI VIDEOSHADER**
- **gniazdo DVI dla wyświetlaczy LCD**
- **analogowe 15-pinowe złącze VGA D-Sub (HD15)**
- **wyjście telewizyjne**

IDŹ NA FRONT!
MAGIA KONTRA TECHNIKA

POGOŃ ZA WŁADZĄ WPROWADZA CHAOS W KRAINIE AIO. NADCIĄGA WIDMO OSTATECZNEJ ZAGŁADY... NAPRZECIW SIEBIE STAJĄ UZBROJONA W NIEZWYKŁE WYNALAZKI ARMIA VINCICH ORAZ ZASTĘPY ALINÓW, DLA KTÓRYCH NAJPOTĘŻNIEJSZĄ BRONIĄ JEST MAGIA.

KTÓRĄ STRONĘ WYBIERZESZ?

www.gram.pl/alin_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-88-88*

www.gram.pl/vinci_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-55-55*

Wybierz swoją stronę. Zadzwoń, weź udział w wojnie psychologicznej i wygraj atrakcyjne nagrody! Szczegóły na http://www.gram.pl/konkursRoL.

** Koszt wg cennika operatora*

DO WYGRANIA SUPER LAPTOP!

Magia kontra Technika. Twórcy Rise of Nations przedstawiają nowy wymiar gier RTS!

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

W SPRZEDAŻY OD 6 LIPCA!

12+ www.pegi.info

99.90

PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Microsoft game studios

BIG HUGE GAMES

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

2006 Big Huge Games, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Big Huge Games jest wyłącznym znakiem towarowym Big Huge Games, Inc. © 2006 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rise of Nations i World at War są znakami towarowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach.

Przyszłość jest jasna?

„Sprzętowa" część życia gracza komputerowego jest ciągłą zmianą. W praktyce, co kilka miesięcy pojawia się na rynku jakieś nowe rozwiązanie, a przynajmniej raz do roku następuje mała hardware'owa rewolucja.

Końcówka 2005 oraz początek bieżącego roku upłynęły pod znakiem dwurdzeniowości procesorów. Towarzyszyło temu upowszechnienie się 64-bitowych jednostek centralnych. Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że nie inaczej będzie w kolejnych trzech kwartałach. Zarówno Intel, jak i AMD, a wiec dwaj główni rynkowi gracze, zapowiadają utrzymanie tego trendu. W sklepach mają pojawić się odświeżone wersje dobrze znanych obecnie procesorów. Tak samo jak w roku ubiegłym, uwaga projektantów skupi się na optymalizacji konstrukcji rdzenia i wielkości pamięci cache, a nie, jak to miało miejsce jeszcze kilka lat temu, na szybkości taktowania zegara. Nie zapomina się także o standardowych procesorach jednordzeniowych - i w tym segmencie pojawią się nowe „stare" CPU. Nie zmienia to jednak faktu, że producenci zapowiadają nieśmiało, że w przeciągu kilku najbliższych lat nastąpi zmierzch rozwiązań single-core. Wedle zapewnień branżowych gigantów w roku 2007 czekają nas, co najmniej dwa ważne wydarzenia. Pierwsze z nich to premiera desktop'owych procesorów quad-core, dysponujących aż czterema rdzeniami. Natomiast drugie to wypuszczenie na rynek nowych „okienek" Microsoftu, czyli Windows Vista. Co ciekawe, czterordzeniową „rewolucję" Intel rozpoczął już w tym roku, przedstawiając na IDF działający prototyp czterordzeniowego (ośmiowątkowego) procesora znanego dotychczas pod kodową nazwą Kentsfield. Przy tej okazji firma zdementowała ostatecznie pogłoski, jakoby zamierzała narzucić konkurencji tempo podwajania liczby rdzeni co rok. Oświadczono, że Intel będzie koncentrować się przede wszystkim na prędkości wykonywania instrukcji. Istotne jest także, by firmy piszące oprogramowanie zaczęły w większym stopniu wykorzystywać oferowaną przez nowe rozwiązania, hiperwątkowość. Innym z priorytetów jest zmniejszenie zużycia energii, wymusza to zmianę podejścia w projektowaniu, ze skoncentrowanego na rozproszone. Teraz już u samych podstaw cała platforma sprzętowa, na równi z procesorem, będzie budowana tak, aby jako całość maksymalnie oszczędzać energię. Ma to doprowadzić do powstania technologii umożliwiającej niemal niezależne zarządzanie wszystkimi jej elementami. Dzięki czemu możliwy będzie spadek zużycia energii pomimo wzrostu wydajności. Zmniejszenie poboru prądu ma odbywać się już na poziomie wykonywania pojedynczej instrukcji. Umożliwić ma to nowa lepsza technologia produkcji oraz łączenie rozkazów, a nawet dwóch instrukcji w jedną w celu wykonania ich w jednym cyklu zegara. Intel zapowiada, że premiera komercyjnej wersji czterordzeniowych Kentsfield'ów odbędzie się nie później niż w lutym 2007 roku. Procesor będzie miał 64-bitową architekturę, 2x2 MB pamięci cache, pasować ma do płyty z chipsetem od 975 z szyną FSB 1066MHz i gniazdem typu socket LGA 775. Jak widać firma nie zasypuje gruszek w popiele, ciekawe tylko, dlaczego AMD, patrzy na to wszystko z tak stoickim spokojem? O czterordzeniowych Athlon'ach wiadomo narazie tylko tyle, że mają być dostępne na początku przyszłego roku, a ich konstrukcja opierać się będzie na jądrze K8L, którego bliższa specyfikacja zostanie opublikowana najwcześniej w czerwcu. Nam, konsumentom pozostaje jak zwykle tylko i wyłącznie oczekiwanie na to, co przyniesie przyszłość, która po raz kolejny zweryfikuje, bardziej lub mniej realne obietnice producentów. Kilka linijek wyżej wspomniałem o jeszcze jednym istotnym wydarzeniu, jakie wedle zapowiedzi, ma mieć miejsce na początku roku 2007. Chodzi mianowicie o premierę Windows Vista. Kilku czytelników może zadać sobie pytanie, z jakiego powodu pisać, o tym w kontekście wydarzeń hardware'owych. Otóż przyczyna jest i to bardzo istotna, a na imię jej DirectX 10.

Na początek trochę historii. Wraz z premierą Windows 95, Microsoft zaprezentował Direct3D, specjalny interfejs, który umożliwiał developerom zaawansowany niskopoziomowy dostęp do karty grafiki. Wprowadzony po raz pierwszy 11 lat temu, Direct3D, który jest składnikiem pakietu DirectX, stał się jednym z istotniejszych, jeśli nie najistotniejszym elementem przemysłu gier 3D.

Nie można sobie dziś, wyobrazić producenta kości graficznych, oferującego chipy niezgodne z najnowszą specyfikacją DirectX. Nowy pakiet „X-ów" będzie się zasadniczo różnić od poprzednich. Nowe API będzie miało ściśle określone wymagania dla kart graficznych, a funkcje 3D będą przypisane do wersji Direct3D. Oznacza to, że jeżeli określony sprzęt będzie kompatybilny z DirectX 10 to nie będzie już potrzeby sprawdzać, czy potrafi on sprzętowo zrealizować określoną funkcję, ponieważ będzie ją musiał realizować z założenia. To co zobaczymy na ekranie monitora, samo i to niezależnie od sprzętu czy modelu rzeczy sprawia, że 10-kompatybilna w dół wersjami. Nie ma do paniki. Nowe zgodne ze starectX, poprzez obsługę. będzie

Di- będzie takie producenta karty. Taki stan tka przestaje być z poprzednimi jednak powodów okienka będą rszymi wersjami Di- ich programową Vista wyposażona dodatkowo w poszerzoną wersję rect3D 9, nazwaną D3D9Ex. Możliwe będzie również dzielenie zasobów D3D9Ex i D3D10. Umożliwi to instalowanie nowych sterowników bez potrzeby resetu. Poprawiona zostanie także stabilność samego sterownika grafiki, co powinno w znaczny sposób ograniczyć możliwość zawieszenia się systemu. specyfika DirectX 10 spowodować, że to firma Gatesa, a nie ATI, będzie rozdawać chipów graficznych. zgodnym z DirectX musiały pojawić się jak Geometry Shader, odpowiedzialna za obiektów takich jak puntrójkąty. Uraczeni zostanowymi wersjami Pixel i o numerku 4.0, które w jednym zestawie funkcji 4.0. W sieci krążą, nieinformacje o tym, że przyszłego roku nastąpi G80 nVIDIi, który ma być patybilny ze specyfikacją do ruchów ATI jakie firma sprawie podjąć, bliższych

Jak widać druga będzie raczej spokojna, w porównaniu do tego, w kolejnych dwunastu

Nowa może właśnie nVIDIA czy karty na rynku W sprzęcie 10 będą nowe funkcje, czyli jednostka przetwarzanie kty, linie czy niemy także Vertex Shader będą zawarte Shader Model potwierdzone na początku premiera układu w pełni kom-DirectX 10. Co miała by w tej informacji brak. połowa roku przynajmniej co czeka nas miesiącach.

mmxY2k

Wieloplatformowość

Niedawno przeczytałem dość ciekawy artykuł w Internecie napisany przez Toma Adelsteina na portalu Lxer.com. Artykuł ten dotyczył bardzo obiektywnego porównania trzech odwiecznie ze sobą walczących systemów komputerowych: Linuxa (reprezentował go Ubuntu), Mac OS X i Windows XP. Wyjaśnię teraz co ważniejsze założenia tamtego artykułu i dorzucę swoje trzy grosze do sprawy.

ENTER THE OS.

Każdy z tych trzech systemów ma swoje wady i zalety. Autor zwraca uwagę, że są to cechy różnie odbierane przez poszczególne grupy użytkowników. Jak wiadomo, na komputerach Desktop niepodzielnie króluje Windows. Niekoniecznie dlatego, że jest lepszy, lecz tak już po prostu jest od dawna. Developerzy preferują systemy typu POSIX, z czego najwięcej preferuje właśnie Linuxa dla jego wieloplatformowości i otwartości kodu. Mac OS X jest w pewnym sensie systemem „elitarnym", wymaga bowiem własnego, specjalizowanego hardware'u (patrz też przypisek niżej). Jest dzięki temu niesamowicie stabilny, lecz jego platforma jest teoretycznie zamknięta na interakcję z pozostałymi platformami, dlatego też jest systemem Desktop dla osób wymagających wiele od swojego komputera.

I WAS WRITING A PAPER... ON THE PC...

Zacznijmy od Maca, jako mniej znanego i, nie bójmy się tego powiedzieć, nawet pogardzanego w Polsce przez wielu użytkowników komputerów. Zostawię wszystkie standardowe kalumnie, jakimi Mac OS X jest niesłusznie oczerniany od dawna, skupię się na głównych cechach. Główne zalety tego systemu to przede wszystkim jego stabilność względem standardowego oprogramowania - rzadko zdarza się (perła na pustyni!), aby Mac OS X „wysypał" się na podstawowych czynnościach, jak przeglądanie Internetu wbudowaną przeglądarką, pisanie dokumentów i tego typu czynności. Większą część tej stabilności Mac OS X przejął od swojej nowej bazowej platformy, jaką stał się kernel zgodny z BSD. To też otworzyło pole dla programistów chcących tworzyć programy na tą platformę. Inną zaletą jest szybkość sprzętu, na którym działa system. Mac Mini jest tanią, ale szybką platformą dla typowego użytkownika, który od czasu do czasu zajmuje się czymś więcej. Stanowiska High-end, takie jak Power Mac G5, mają bardzo wysoką sprawność jeśli chodzi o edycję multimediów, mogą także służyć jako serwery lub platformy developerskie. Mac OS X jest też wspierany przez największe firmy oferujące popularne użytkowe oprogramowanie, jak np. Adobe, a nawet Microsoft z jego zestawem MS Office (Obsolete, hihih. Hiho Mar-kinson, Gregorious). Wady tego systemu w prostej linii pochodzą od specjalizowanej platformy sprzętowej. Ponieważ jest to produkt „specjalizowany", mogą sobie na niego pozwolić tylko osoby z dość zasobną kieszenią lub firmy kładące nacisk na specjalizację usług. Ludzie kupujący Macintoshe zwykle są bardziej „fanami" tej platformy niż typowymi użytkownikami. Dlatego też Mac OS X raczej nie będzie posiadał większościowego udziału w rynku komputerów typu desktop. Od siebie dodam, że wprawdzie cukierkowość interfejsu (*Buuu, buuu!* - burzą się fani) z początku strasznie mi przeszkadzała, doceniłem stabilność tego systemu. Da się go wprawdzie nieodwracalnie zawiesić (w dość prosty sposób zresztą), ale jest to raczej rzadki wypadek przy normalnym użytkowaniu. Jest za to przyjemnym systemem do pracy, zwłaszcza do grafiki 2d i 3d, które to działy mają dość znaczne wymagania jeśli chodzi o sprzęt. Muzyków zainteresuje szeroka gama oprogramowania na tą platformę (VSTi!), a developerzy łatwo mogą się przystosować (konsolka!). Dla typowego internetowego Kowalskiego może to być niestety trochę za dużo.

(Przypisek autora: NEWSFLASH! Od niedawna można instalować Windowsa na komputerach Macintosha z procesorami Intel, a Apple planuje wydać Mac OS X na PC. Czyżby zmiana równowagi?)

AND IT WAS, LIKE, *BLEEP BLEEP BLEEP BLEEP*

Następny jest Windows XP. Nie trzeba mówić, że, jako najpopularniejsza platforma, ma największe wsparcie ze strony firm produkujących znane oprogramowanie, dlatego też jest systemem dla każdego. Każdego, kto nie dba specjalnie o zużywanie zasobów systemowych (hihi raz jeszcze). Dzięki dość znacznej bazie użytkowników, praktycznie nie potrzebne jest edukowanie nowych. To też nie pozwala użytkownikom na zainteresowanie się innymi platformami z braku odpowiedniej wiedzy w tym kierunku lub braku potrzeby, co automatycznie oznacza jeszcze więcej klientów dla Microsoftu. Osobiście uważam go za dość średni system, nie jest tym, czym mógł być - platformą wykonaną idealnie, wykorzystującą też perfekcyjnie swoją pozycję na rynku (to akurat robi dość dobrze), ale o tym zaraz. Na początek zalety - jako najpopularniejsza platforma, jakakolwiek głośna innowacja pojawia się najpierw właśnie tam. Sprzęt, który jest obecnie produkowany, „musi" mieć wsparcie ze strony WinXP (dla jego popularności), dzięki czemu system współpracuje ze sporą ilością zewnętrznych urządzeń i kart rozszerzających. Niestety, tu by się mniej więcej kończyła cała wielkość tego systemu - jest zbyt zależny od zewnętrznych marek oprogramowania. Nie jestem pewien, czy jako plus zaliczać nieustanne poprawki i pakiety Service Pack. Z jednej strony dobrze, że platforma jest poprawiana, z drugiej źle, że nie została dopracowana w chwili wypuszczenia. WinXP jest preinstalowany praktycznie na każdym zestawie kupowanym w sklepie, osobno natomiast jest dość... kosztowny. Może nie tyle sam system, ile wszystko, co jest potrzebne użytkownikowi do pracy. Microsoft niespecjalnie też wspomaga developerów na swojej platformie - ich narzędzia działają tylko i wyłącznie na platformie Win32, co nie pozwala np. użytkownikom Linuxa i Macintosha pisać dobrego oprogramowania dla tego systemu. Nie robi to jednak różnicy szarym użytkownikom, skoro dzięki Internetowi ich zasoby oprogramowania są praktycznie nieograniczone. WinXP ma też najwyższy wskaźnik zarażeń wirusami, adware i innymi tego typu „niebezpiecznymi" programami. Naturalnie ma to związek z jego popularnością, ale też z kretyńskimi formami zabezpieczeń, które praktycznie rzecz biorąc nie robią tego, do czego zostały powołane. Bez programowego firewalla i programu antywirusowego tylko najodważniejsi (lub ci z odpowiednią wiedzą) wchodzą do Internetu na WinXP.

AND THEN, HALF OF MY PAPER WAS GONE!

Ostatni jest Linux (Maj preszysss...), jedyna słuszna(tm) platforma OpenSource. No, może przesadziłem, do dyspozycji jest jeszcze wiele, wiele innych systemów z otwartym kodem źródłowym, ale wszyscy wiemy że Linux jest drugim najpopularniejszym systemem na PC. Zalet Linux ma aż nadmiar, wymienię tylko te, które mają sens dla osób innych prócz mnie. Po pierwsze, niekończące się zasoby oprogramowania. Nauczyłem się już, że jeśli potrzebne mi jest specjalistyczne oprogramowanie, na pewno znajdę takie w wersji dla Linuxa. Od pakietów „podstawowych", typu zestaw biurowy, odtwarzacze multimedialne i pomniejsze narzędzia, w Internecie pływa szalona wprost ilość oprogramowania dla każdego, czymkolwiek by się w życiu codziennym nie zajmował. Wsparcie ze strony oprogramowania stawiałbym na równi z Win32, a nawet wyżej, dla jednej podstawowej rzeczy, która każdego developera cieszy - otwarty kod źródłowy. Każdy, kto chce i ma czas, może skompilować własnoręcznie oprogramowanie, wprowadzić do niego zmiany, a nawet współpracować przy rozwoju tego oprogramowania. Kolejną zaletą jest jego zużycie zasobów systemowych. Różne testy pokazują różne efekty, ale wszystkie mówią to samo - tryb graficzny Linuxa (X, GNOME, KDE) zużywa mniej zasobów systemowych niż tryb Win32 i Mac OS X. To pozwala dopchać dodatkowe megabajty ramu do tego wielkiego projektu, który szykujesz. Linux jest też bardzo dobrym systemem dla typowego użytkownika - dzięki obecnym dystrybucjom (Kubuntu!) praktycznie nie trzeba być wielkim mistrzem kodu, aby wykonywać podstawowe prace, jak edycja tekstu, arkusze kalkulacyjne czy w końcu przeglądanie internetu i multimedia. Linux ma też wysoką kompatybilność względem pozostałych platform - właśnie dzięki jego otwartości. Możesz nawet emulować Windowsa, aby odpalać Windowsowe aplikacje (gry!) pod tym samym systemem, praktycznie nie tracąc wiele. Linux to też obecnie najstabilniejszy system, jaki znam. Nic dziwnego, skoro Linux obsługuje ponad 70% wszystkich serwerów na tym świecie. Problemy Linuxa to szczegół, jednak występują. Raz, wsparcie dla sprzętu. Mimo tego, że ogromna część sprzętu jest obsługiwana i Linux pracuje na wielu architekturach, wszystko to jest implementowane nie przez twórców sprzętu, lecz przez użytkowników-developerów. Nie oznacza to, że obsługa jest zła - oznacza to, że nie wszystko jest obsługiwane. Inny minus to, w pewnym sensie, każda kolejna wersja tego systemu. Firmy produkujące oprogramowanie odstrasza dynamika rozwoju Linuxa. Praktycznie co chwilę zmieniają się biblioteki systemowe, nowe wersje dystrybucji pojawiają się co parę miesięcy, co mocno utrudnia tworzenie stabilnego oprogramowania bez dostępnego kodu źródłowego (na czymś pieniądze robić trzeba, non?). Gdyby wielkie firmy znalazły sposób na rozwiązanie tego problemu, Linux otrzymałby bardzo potężne wsparcie ze strony takich dostawców jak Adobe, Corel, Macromedia i wiele, wiele innych znanych firm i może - kto wie - stałby się liderem na rynku.

Xtense

FULL SPECTRUM
WARRIOR™
TEN HAMMERS
KONTYNUACJA NAJGŁOŚNIEJSZEJ
TAKTYCZNEJ GRY AKCJI WSZECH CZASÓW!

RÓŻNE RODZAJE FORMACJI WOJSKOWYCH:
Amerykańska Piechota, Jednostki Specjalne, Międzynarodowe Wojska Koalicyjne.

AUTENTYCZNE TAKTYKI WOJSKOWE STOSOWANE PRZEZ ARMIĘ AMERYKAŃSKĄ.
12 zróżnicowanych, wypełnionych akcją misji.

8 ZRÓŻNICOWANYCH TRYBÓW GRY
W tym "Kooperacja" oraz "Rywalizacja".

Więcej informacji oraz możliwość zakupu na stronie www.gram.pl/TenHammers

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

PL WERSJA KINOWA

99,90 ZŁOTYCH

PANDEMIC

THQ®

© 2006 Pandemic Studios, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pandemic®, logo Pandemic®, Full Spectrum Warrior™ i Ten Hammers są zastrzeżonymi markami i/lub zarejestrowanymi markami Pandemic Studios, LLC i są powielane tylko na mocy licencji. Wyłącznie licencjonowane przez THQ Inc. THQ i logo THQ są markami handlowymi i/lub zarejestrowanymi markami THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

TEAM RADIO

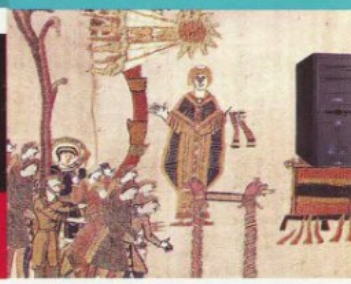
Chciałbyś prowadzić AUDYCJĘ o grach?

ZAJRZYJ DO NAS

MADaE

Radio internetowe myślących młodych ludzi

Po co Ci PC?



Spalić PC na stosie!

Wkraczając w świat komputerów osobistych, zwanych w skrócie z angielska PC, wkraczamy w świat niedoskonałości. Po co pakować się dobrowolnie w coś, co z miejsca jest niedopracowane? Po co pakować się w świat, gdzie bez ciągłego uaktualniania software'u możemy narazić się na utratę cennych danych, a wręcz na uszkodzenie komputera? Po co nam w ogóle PC? Po co Graczowi PC?

Odpowiedź jest, wydawałoby się, oczywista – do grania. Truizm... to byłby, ale dobrych kilka lat temu. Jeżeli jesteś konserwatywnym Graczem PC, to weź jakieś proszki na serce, bo przez te ok. 8000 znaków Twoja święta platforma będzie mieszana z błotem. Jako agent wrogich służb specjalnych i członek Układu zaatakuję PC w piśmie, które ma dać Możliwość Spokojnego Grania. Zaczynamy. Przenieśmy się kilka lat wstecz.

Kiedyś byłem taki jak Ty, mogłem umrzeć na barykadzie, broniąc wyższości PC nad innymi systemami, a konkretniej nad konsolami. Drwiłem z konsolowców uważając ich za Graczy, którzy pobłądzili, odwracając się od Jedynego Słusznego PC. Nastąpiło jednak coś, co sprawiło, że obudziła się we mnie potrzeba odmiany. Kuszony wewnętrznym głosem, nie zważając na konsekwencje, wyciągnąłem rękę po zakazany owoc, rosnący na stojącym w samym środku pecetowego raju drzewa. Podobnie jak Adam skuszony przez kobietę, skosztowałem...

GREGORIOUS W KRAINIE CZARÓW

Gdy się ocknąłem świat był już zupełnie inny. Przejrzałem na oczy, a obok mojego Old-HDReady-TV stała dziwna, czarna skrzynka, spoglądająca na mnie swoim diabelskim, zielonym okiem. W przeciwieństwie do znanego wszystkim Adama nie żałowałem swojej decyzji. Wręcz przeciwnie – byłem szalenie szczęśliwy, gdyż otworzyłem drzwi prowadzące do zaklętej krainy gier konsolowych. Dałem śmiały krok i odkryłem, że ograniczanie się wyłącznie do PC to samookaleczenie.

Moją pierwszą konsolą (pomijając pewien zabytek sprzed ponad 20 lat produkcji ZSRR) był Xbox. Zabawka od naszego „ukochanego" Billa. Więc tak naprawdę sprzętowo znajdowałem się nadal w świecie PC, wszakże Xbox to ubogi komputer. Chciałbym, żeby każdy mając taki „ubogi komputer" na biurku mógł oglądać porównywalne efekty i grać w takie gry, jak na tej konsoli. Niestety, gdy złożycie PC o podobnej konfiguracji możecie jedynie pobawić się Saperem czy innymi tetrisami (i to tylko tymi o uboższej grafice), zapomnijcie o czymś więcej. Gdyby różnice między PC a konsolami sprowadzały się jedynie do warstwy sprzętowej, to nie byłoby powodu robić tyle szumu. To, co sprawia, że konsole górują nad PC, to idea. IDEA.

Świat Graczy PC jest bardzo zamknięty na nowości. Każdy najbardziej lubi to, co już zna. Gdy powstają kolejne odsłony znanych gier, to gracze protestują przed wprowadzaniem odważniejszych zmian. Najbardziej widać to po kolejnych częściach hitów (np. Warcraft III), gdzie zapowiadane są dość rewolucyjne zmiany, ale w momencie pojawienia się gry na sklepowych półkach okazuje się, że jest to tylko upiększona wersja poprzedniej odsłony z minimalnymi dodatkami. Później słyszymy utyskiwania na wtórność, brak pomysłów i serwowanie odgrzewanych kotletów przez producentów. Co innego mają robić, jeśli sami Gracze tego chcą? Gdzie tu logika?

Popatrzmy na świat konsol. Tutaj można wprowadzić w życie najbardziej szalony i ekstrawagancki (jeśli można użyć takiego słowa w stosunku do gry) pomysł. Weźmy np. coś, co zwie się Katamri Damacy (lub drugą cześć – We Love Katamri), gdzie naszym zadaniem było, hmm... toczenie kuli, która oblepiała się wszystkim, co spotkała na swojej drodze. Przednia zabawa, ale pojawienie się czegoś takiego na PC to pewna pacyfikacja przez Graczy. Idziemy dalej. Lumines, tytuł, dla którego warto kupić kieszonsolkę Sony (PSP dla niewtajemniczonych). Jest to w swoich głównych założeniach tetris z dźwiękami w roli głównej. Logiczna gra powodem do wydania kilkuset złotych na zakup konsolki? Szokujące, a jednak możliwe.

Grzechem byłoby przemilczenie handhelda Nintendo DS, który bijąc rekordy sprzedaży (PSP nie ma startu) jest synonimem innowacyjnego podejścia do grania. Możliwość zabawy dotykowym ekranem okazała się strzałem w dziesiątkę, a gry, które nie są piękne graficznie, ale potrafią zaangażować gracza, okazują się idealnym magnesem. Nintendo idzie za ciosem promując Revo (dużą konsolę) nie specyfikacją i możliwościami graficznymi, a nietypowym kontrolerem (przypominającym pilota do telewizora). Czy na takie coś można złowić Gracza PC? W życiu.

Wracamy do dużych konsol. Wszelkiego rodzaju „party games", maty do tańca, dziwne kontrolery, eye toy'e itd. Wyobrażacie sobie to na PC? Przecież nie ma żadnych przeszkód przed stworzeniem takich sprzętów dla naszych komputerów. Jednak ich nie ma, Gracz PC nie będzie robił z siebie idioty „grając" w mycie okien czy udając Carlosa Santanę wymachując plastikową gitarką. Jednak, gdy zakupimy konsolę możemy używać sobie do woli bawiąc się w najbardziej dziwaczne tytuły. Niewidzialna przeszkoda znika.

Po Xboxie przyszedł czas na Sony PSTwo. Sprzęt kupiłem w zasadzie tylko dla kilku tytułów – Resident Evil 4 (choć szykuje się wersja na PC), Killzone, Metal Gear Solid 3, Final Fantasy (np. cześć X) czy God of War. Każda z tych gier, prócz genialnej oprawy graficznej pokazującej, że nie trzeba wydawać ogromnej kasy na sprzęt, aby cieszyć oczy, posiada wciągającą fabułę i przeogromny gameplay. Gdy się zaczyna grać w np. God of War nie można się oderwać. Pomijając te „oryginalne" konsolowe tytuły, wiele jest gier reprezentujących „normalne" gatunki, które i tak nie są dostępne na PC. Seria Burnoutów, Tekkenów, Soul Caliburów, Jaków czy innych Daxterów. Można wymieniać w nieskończoność gry bijące rekordy popularności i omijające wielkim łukiem Graczy PC. Twórcy nie chcą zarobić więcej, czy może to coś innego?

2+2=?

Mamy gry na PC i gry na konsole. Niby to i to jest grami, ale jednak różnią się w wielu punktach. Skąd te rozbieżności? Jednym z powodów może być charakter prac nad grami. Ktoś widział, aby pojawiały się poprawki do konsolowych tytułów? Nie, gry zawsze były dopracowane i zoptymalizowane, a Gracz miał pewność, że wkładając płytę do napędu, nie będzie żadnych problemów z działaniem. Niestety, po premierze Xboxa 360, przedstawiciela kolejnej generacji konsol, może się to zmienić. Już pierwszy Xbox oferował szeroki dostęp do grania przez Internet, a usługa Xbox Live! pozwalała czuć się jak członek ogromnej społeczności Graczy. Skoro można ściągać różne dodatki do gier (nowe poziomy, pojazdy, bronie itd.), dlaczego nie można ściągnąć poprawki? Gorzej, dlaczego nie można ściągnąć czegoś w stylu service packa'a? X360 otrzymał już taką (pierwsza?) „krytyczną poprawkę", a najnowszy Ghost Recon: Advanced Warfighter to ucieleśnienie koszmarów konsolowych graczy. Grając w tą grę konsola nie raz potrafi się „wysypać", a w najgorszym przypadku nieodwracalnie uszkodzić. Choć nowy Xbox, to fajna zabawka, zaczyna zabijać to wspaniałą konsolową idee, która pozwalała cieszyć się nam dopracowanymi pod każdym względem grami. Można zrzucić to na barki podłączenia do sieci czy wymuszania przez producentów nierealnych terminów, ale ja przypisze to złym wpływom PC, bo Microsoft od dawna dąży do połączenia swoich zabawek w jeden świat. Oby Sony ze swoim PlayStation 3 nie zaprzedała duszy diabłu i pilnowała jakości swoich produktów. O większej otwartości na nowości już wspominałem.

Aby cieszyć się niesamowitą grafiką na PC musimy wydać ogromne pieniądze. Aby kupić najbardziej zaawansowaną z dostępnych konsol – Xboxa 360 – potrzeba ok. 1300 PLNów (lub ok. 1900 za wersję Premium). Za hi-endowe karty graficzne zapłacimy więcej niż za całą konsolę. Dodajmy do tego, że po kilku latach nie musimy niczego dokupować, aby w pełni cieszyć się grami. Niestety, nasz stary, poczciwy PC jest w defensywie (rozpatrywany tylko pod kątem grania, w końcu na konsoli nie piszę tego tekstu). Co jest bardziej opłacalne – jednorazowa inwestycja czy ciągłe upgrade'y (sprzętowe i programowe)? Jeśli nie jesteś fanem strategii to odpowiedź jest oczywista. Ludu, przejrzyj na oczy. Wyzwól się z tego pecetowego Matrixa! Póki jest jeszcze czas...

Gregorious

Zombie

Tekst nadesłany przez czytelnika na konkurs: Wypowiedz się w MGS'ie.

Kilkuminutowa obserwacja mojego kolegi usiłującego, z całkiem niezłym skutkiem, udawać zombie skłoniła mnie do pewnych refleksji na temat „życia" jednego z najczęściej spotykanych nieumarłych.

Zombie, jaki jest, każdy widzi. Przygarbiony, pozbawiony niektórych stawów, nieraz i całych kończyn. Na widok jego skóry dermatolodzy rwą sobie włosy z głowy. Z grona martwych inaczej wyróżniają ich także przydługawe, poobgryzone paznokcie i, co najważniejsze, twarze nieskalane myślą. Jednak czy sam tępy wyraz pyska może świadczyć o braku inteligencji u tych cuchnących stworzeń?

Moja wrodzona dociekliwość nie pozwoliła mi na pozostawienie tego pytania bez odpowiedzi. Tak naprawdę nie możemy się nawet domyślać co tkwi w głowie zombie. Zdaję sobie sprawę z tego, że wcześniej zastanawiała się nad tym problemem wokalistka The Cranberries, ale ja mam zamiar podejść do tego problemu w nieco inny sposób.

Sam fakt, iż zombie kiedyś były ludźmi, może świadczyć o tym, że nie są to zupełnie bezrozumne bestie. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że ich sposób na życie wykracza daleko poza schemat „Grrr! Chcę zjeść twój mózg!". Wystarczy trochę samozaparcia, by w zachowaniu zombie dostrzec nawet elementy subkultury. W trakcie mych niezliczonych wojaży po niezbadanych obszarach wyobraźni mistrza gry, rozróżniłem trzy podstawowe grupy zombie.

Najpopularniejszy rodzaj tych nieumarłych to brudasy. Postępują zgodnie z zasadą „częste mycie skraca życie". Boją się mydła bardziej niż świętych symboli. Co starsze osobniki samym oddechem potrafią powalić zdrowego konia.

Trochę rzadziej spotykamy zombie-skateów. Ich znak rozpoznawczy to źle dopasowane ubrania oraz zamaszysty krok. Przywódców tej grupy możemy poznać po charakterystycznych zmianach zwyrodnieniowych w okolicach nadgarstków.

Ostatnia grupa zombie to szataniści. Ich ulubionym zajęciem jest bieganie z ciężkim toporem po lesie oraz wydawanie z siebie nieartykułowanych odgłosów - niektórzy twierdzą, że potrafią je zrozumieć. Zombie z tego gatunku możemy spotkać również na cmentarzach - te z kolei uwielbiają demolować groby (nierzadko swoje) i męczyć koty (choć znajomy wampir twierdzi, że nie są tr00).

Mam nadzieję, iż ten krótki tekst sprawi, że chociaż przez chwilę zastanowisz się nad swoim postępowaniem, zanim przyjmiesz kolejne zlecenie poskromienia sług lokalnego nekromanty.

Krzysztof "KaGieBe" Groborz

Electrowood Arts

Koszmar ojca:
-"Synku, co robisz?"
-"Gram w Ojca Chrzestnego".

Kwestia gier na licencji pojawia się generalnie jedynie w związku z narzekaniem na jakość egranizacji, a przecież ten temat aż się prosi o bliższe przyjrzenie i zastanowienie nad obecnym stanem rzeczy. Twierdzenie, że do każdego filmu powstaje gra, jest prawdziwe, o ile bierzemy pod uwagę filmy mainstreamowe. Może to truizm, ale w pędzie informacji niektórzy mogą przestać kojarzyć i sądzić, że na przykład fabuła Tajemnicy Brokeback Mountain została użyta w jakiejś grze. Na szczęście dla nas – nie została. Z kolei droga głośnej i świetnie przyjętej gry na srebrny ekran jest wyboista, niczym A-2. Jasne, że najważniejsze są tu lawinowo rosnące koszta (rekordowe gry kosztują kilkanaście milionów dolarów, podczas gdy jest to kapitał niskobudżetowego filmu), ale nie tylko. Nie można się oszukiwać, w większości gry są po to, by bawić. Nie przekazywać górnolotne idee lub skłaniać do namysłu. I dobrze, całe szczęście to się nie zmienia. Właśnie dlatego nieporównywalnie łatwiej jest uprościć fabułę filmową na potrzeby graczy, niż dodawać w miarę wiarygodną fabułę do uniwersum gry, które broni się przed tym rękami i nogami. W końcu nieco inne prawa rządzą obiema gałęziami rozrywki.

Po uświadomieniu sobie tych oczywistości, warto przyjrzeć się ostatnim związkom gier i obrazów kinowych. Spojrzymy na cały proces z perspektywy gracza jako takiego, nie szarpcie się, jeśli raz czy dwa odmienię przez przypadki słowo "konsola". Kompletnie ignorowanie tego rynku mogłoby tylko i wyłącznie wypaczyć rzetelność tego tekstu. Analizując różne egranizacje, można dojść do wniosku, iż istnieją 3 metody wykorzystania licencji filmowej.

BRAMKA NUMER 1

Pierwszy, i zarazem najbardziej oczywisty, to ścisłe powiązanie z wydarzeniami filmowymi. Gra nie pomija najważniejszych wątków, ale z drugiej strony nie wprowadza niczego nowego. Do niedawna był to przeważający sposób tworzenia gry na licencji , ale coraz częściej developerzy patrzą spode łba na to rozwiązanie. Dlaczego? Po pierwsze, wydatnie ogranicza to ich twórczą inwencję. Czego by nie mówić, nawet o korporacyjnych molochach, które taśmowo produkują sequel za sequelem, to nawet one czasem stworzą coś nowego. Z drugiej strony takie ścisłe powiązanie z obrazem może ujemnie wpływać na zyski. Przecież jeśli na ekranie monitora poznacie fabułę filmu przed premierą, to czy równie ochoczo pójdziecie do kina? Jedną z metod jest wypuszczenie gry po premierze filmu, ale producenci uznają to za półśrodek, bo co innego zrobić podwójnie na jednej licencji, a co innego ryzykować utratę jakiejś części dochodów. Mimo że mówimy tutaj o grach, to i tak sumy są przeogromne. Co ciekawe, rzadko produkcja się zwraca, więc dlatego mam do czynienia z sequelami. To w pewnym sensie wyjaśnia wahania co do King Konga 2 czy błyskawiczne zapowiedzi Ojca Chrzestnego 2 i 3. Zrobienie gry na tym samym engine, z podobnymi mechanizmami to oszczędności, które pozwalają rynkowi się rozwijać. Dla nas to średnio, bo czasem celowo nie umieszcza się miodnych patentów w pierwszej części, bo ta i tak się sprzeda, a czeka z nimi na sequele. Ale te wady to już w recenzjach będą indywidualnie omawiane, bo wiadomo, że sequel sequelowi nierówny.

Najlepszym przykładem tak zrealizowanych gier jest seria Harry Potter, ale także Władca Pierścieni: Dwie Wieże i Powrót Króla. Oba ciągi to najgorętsze licencje na rynku, praktycznie cokolwiek z tymi słowami w nazwie może liczyć na wielomilionową sprzedaż. Poniekąd dlatego fabuła Władcy Pierścieni sprowadza się w grach do skakania od walki do walki, gdzie zmieniają się tylko krajobrazy i modele przeciwników. Mimo że jestem fanem Śródziemna i bawiłem się nieźle, to musiałem na czas gry wyrzucić z pamięci całe bogactwo świata stworzonego przez mistrza Tolkiena i postarać się zaadoptować do reguł prostej naparzanki. Harry Potter jest skierowany do innego odbiorcy, na pewno młodszego i mniej wymagającego. Mimo twardego trzymania się licencji (notabene świat młodego czarodzieja na wielką swobodę i tak by nie pozwolił), seria ewoluowała od banalnych platformówek (Kamień Filozoficzny czy Komnata Tajemnic), do gry nastawionego dla nieco bardziej wymagającego gracza, ale który pozostaje graczem masowym (Czara Ognia). Zarówno WP, jak i HP są grami powyżej przeciętnej, ale to licencja była bezpośrednią przyczyną ich sukcesu. Gry trafiły do całej rodziny, ludzie po obejrzeniu filmu chcieli przeżyć wydarzenia jeszcze raz, w domowym spokoju. Electronic Arts, jako właściciel praw do wykorzystania marki obu filmów, postanowiło podążyć tą drogą. Nie mieli chyba innego wyjścia, ale ciekawe, że stworzyli także tytuły luźniej powiązane z licencją, jak Mistrzostwa Świata w Quidditchu (gra sportowa) lub Bitwa o Śródziemie 2 (rozszerzenie wątków i świata o książki Tolkiena). Świadczy to tylko o tym, że szukali ujścia dla swoich inwencji twórczych i w jakiś sposób je znaleźli.

Osobnym przykładem niech będzie King Kong, czwarty z rzędu kasowy film Petera Jacksona, który po wykluczeniu go z prac nad grami Władca Pierścieni sprzedał licencję na nieprzyzwoicie owłosioną małpę Ubisoftowi. Jak wiemy, za produkcję zabrał się Michael Ancel (nigdy dość pochwał dla Beyond Good & Evil), natomiast różnica była taka, iż Jackson miał duży wpływ na kształt gry i jej korelację z filmem. Dość napisać, że jego nazwisko widnieje w samym tytule produktu. King Kong jest niezłą gra, choć bez rewelacji. Jednak twórcy wybierając tę ścieżkę zapomnieli, by wprowadzić grę na rynek później niż film. Tymczasem na półkach sklepowych KK leżał od 1 grudnia, a film miał premierę grudnia 13. Może to dlatego nie osiągnięto pułapu przychodów porównywalnego z Władcą Pierścieni, ale nie bądźmy pesymistami – 34 miejsce na liście najbardziej kasowych filmów wszech czasów i tak należy do Króla Konga. Odbiło się to jedynie na niezadowalającej sprzedaży gier, ale to była cena wybrania wariantu, w którym fabuły pokrywają się niemal w 100%.

BRAMKA NUMER 2

To już nowszy wynalazek, który powoli dominuje na rynku. Gra toczy się niejako obok filmu, główni bohaterowie i wątki są obecne, ale poznajemy je od

drugiej strony. Pozwala to na zdecydowanie większą swobodę twórcom, ale jednocześnie sprawia nie lada kłopot. Powiedzmy, że dodadzą możliwość stworzenia własnego bohatera, rozwijanie go wedle widzimisię, zaimplementują misje mające związek z obrazem, ale w końcu dobrną do drzwi z napisem "Nowości". Ból głowy autora to ryzykowanie poprzez poszerzanie fabuły filmu i wciśnięcie w kod questów przez siebie wymyślonych. Po pierwsze gracze, którzy nie są fanami pierwowzoru filmowego muszą wiedzieć, o co chodzi w grze, czyli fabułę trzeba jakoś inteligentnie skumulować. A z kolei dodawanie własnych twórczych misji powinno być zgodne z duchem filmu, bo miłośnicy danego tytułu nie pozostawią na źle skonstruowanej egranizacji suchej nitki. Pogodzenie tych dwóch grup i – wydawałoby się sprzecznego – interesu prowadzi do sukcesu marketingowego i medialnego. Ciężko policzyć, ile licencji zostało zdeptanych przez developerów, którzy w bramce numer 2 zamiast przydatnych reguł znaleźli zonka.

Grzechem byłoby nie przytoczyć tutaj recenzowanego kilkadziesiąt stron wcześniej Ojca Chrzestnego. Producentem ponownie jest EA, a l e powinniśmy się do tego przyzwyczaić, że gigant dzierży najlepsze licencje. O filmie można śmiało powiedzieć, że jest obrazem ponadczasowym. Nawet dziś, ponad 33 latach od premiery, role Brando, Pacino, Caana i Duvalla nie zestarzały się, a widz czuje że Coppola i Puzo, którzy współpracowali przy obrazie, darzą go szacunkiem. Skoro jesteśmy przy obsadzie, to widać ryski na tym diamencie. Otóż użyczenia głosu i wizerunku grze odmówił Al Pacino, który grał Michaela, więc postać równie ważną, co Don Vito. Poza tym do egranizacji negatywnie odniósł się Francis Ford Coppola, reżyser oryginału. Uznał on, że aktorzy są wykorzystani instrumentalnie, a ich postaci tylko się wzajemnie zabijają. Na pierwszy rzut oka miał rację, ale EA wybrnęło z tej ślepej uliczki, wybierając drogę historii przeplatanej z głównym nurtem filmu. Fani obrazu wychwycą wiele smaczków, a nasz bohater będzie się spotykał z szychami z rodu Corleone, co dla wielu jest atrakcją samą w sobie. Gra ma klimat filmu, widać, że EA to doświadczona firma jeżeli chodzi o wykorzystanie licencji.

Dobrym przykładem na położenie marki filmu jest seria gier bazująca na hicie sf Matrix. Pierwsza gra wypuszczona razem z filmem (Enter the Matrix) wsławiła się jedynie kwadratowymi kołami w samochodach. Na drugie wykorzystanie licencji poczekaliśmy prawie dwa lata od premiery Matrixa Rewolucji. Gra wreszcie miała pozwolić na wcielenie się w Neo i przeżycie fabuły całej trylogii. Cel chwalebny, ale wykonanie żenujące. Path of Neo jest jednym wielkim żartem z graczy, bo jak inaczej nazwać kompletnie nieintuicyjne sterowanie, dziwne, nieprzystające pomysły i szokujące zakończenie. Zrozumiałbym, jeśli gra nosiłaby podtytuł Nabity w Butelkę, ale w obecnej sytuacji produkt Shiny jest niesmacznym żartem. Licencja posłużyła do marnego wykorzystania głosu i twarzy aktorów, a połączenie śledzenia głównych wątków i równoczesne przyglądanie się kulisom działań postaci nie mogło wypalić. Gra była przekombinowana.

BRAMKA NUMER 3

Trzecia furtka to pójście po linii najmniejszego oporu, jeśli chodzi o wolność twórczą. Tutaj licencja służy wyłącznie uzasadnieniu tego, co się dzieje przed naszymi oczami. Innymi słowy ogałaca się film z kluczowych miejscówek i charakterów, a się to z zastępuje własnymi. Często łączy kompletną zmianą przypuszczalnego gatunku takiej gry. Plusy to swoboda programistów i scenarzystów, którzy nierzadko zainspirowani dziełami ze srebrnego ekranu, tworzą nietuzinkowe produkcje. Podobnie jak w przypadku poprzedniego akapitu, niezbędna jest rozwaga i przemyślenia wszystkich składników gry. Czasem jeden niepasujący element potrafi zepsuć misternie budowany plan.

Najgłośniejsze i najnowsze tytuły z tego nurtu to Shrek Super-Slam, wspomniane Mistrzostwa Świata w Quidditchu, ale także 007: Everything or Nothing czy Indiana Jones and the Emperor`s Tomb. W przypadku Bonda można mówić właściwie o kompletnej otoczce filmowej. Zgadnijcie, który producent stworzył charakterystyczną wejściówkę (powiedziałbym nawet, że najlepszą w historii), zadbał o pełne wsparcie aktorów (mamy i Brosnana, i Cleesa, i piękną Shannon Elizabeth), a całość przyprawił ostrymi wyczynami agenta Jej Królewskiej Mości. Bliższy pecetowcom powinien być ostatni Indiana Jones. W oczekiwaniu na czwartą część filmu dostaliśmy grę powielającą schematy gatunku TPP, lecz wysoce grywalną. Tutaj zabrakło Harrisona F., ale muzyka, logo i feeling pozostały. Gra sprawdza się świetnie jako nowa historia w znanych realiach. Gdyby zamieniono menusy i postać, pewnie byłby to klasyczny przedstawiciel gatunku TPP. Poprzez niewielkie zmiany w kodzie osiągnięto widoczny efekt. To właśnie jest sednem gier "z trzeciego koszyka": dają graczom znany świat, ale służy on tylko jako fundament. Nadbudowa jest dowolna.

A MOŻE SKRZYNKA?

Mam nadzieję, że choć w skrótowy sposób przybliżyłem Wam temat gier na licencjach i przenikania się diametralnie różnych światów filmów i elektronicznej rozrywki. Jak widzicie, kluczowe dla takich gier są decyzje podejmowane już na samym początku developingu. Po przynależności do jednej z trzech kategorii można z dużą dozą prawdopodobieństwa wskazać potencjalną jakość przygotowywanego tytułu. Jednocześnie starałem się zwrócić uwagę na trudność tworzenia gier filmowych. Nie znaczy to, że mamy być bardziej pobłażliwi, ale będąc fanem oryginału lub nie znając go w ogóle trzeba włożyć zdwojony wysiłek, aby gra nas wciągnęła. Autorzy gier na licencji stoją przed wieloma przeszkodami. Pieniądze utopione w słabej grze mogą się wcale nie zwrócić, gwiazdy są kapryśne i trzeba iść na kompromis, a stale odczuwany oddech szefa nierzadko skraca czas produkcji poniżej niezbędnego minimum. Kilkanaście lat temu stworzenie kolejnego Batmana czy Terminatora było kwestią kilkunastu tygodni, obecnie przy ogromnych projektach pracuje nawet do stu ludzi, którzy piszą, testują, dodają, zmieniają i ulepszają kod przez kilka lat. W jakim kierunku podąży ta odnoga branży, jest pytaniem bez odpowiedzi. Wiadomo, że gry i filmy to show businessu, więc dopóki będą pieniądze, będą produkty tworzone wspólnie. Gry filmowe to wcale nie taki łatwy kawałek chleba, jak się niektórym wydaje. I tak jesteśmy na nie skazani.

Gonzo

Manifest Gracza

Czy zastanawialiście się kiedyś ile to już lat gracie? Czy nie wydawało wam się, że wszystko już widzieliście?

Kilka słów wstępu

Jeśli tak, to z pewnością zgodzicie się z tym tekstem, albo chociaż z częścią wymienionych tutaj problemów. Nawet jeżeli nie, to z pewnością warto z tymi zarzutami się zapoznać, pozwoli Wam to na trochę bardziej trzeźwe spojrzenie na gry i nie podniecanie się grą X tylko dlatego, że ładnie wygląda.

Mam ogromną nadzieję, że ten tekst stanie się początkiem poważnej polemiki na łamach MGS, która może sprawi, że gracze będą bardziej wymagający. Geneza powstania tego artykułu jest prosta i zaczęła się, gdy już spory czas temu przeczytałem tekst pt. : A Gamer's Manifesto, do którego odnośnik znajdziecie na końcu. Tekst skłonił mnie do wielu przemyśleń, w efekcie których doszło do redakcyjnej burzy mózgów i możecie przeczytać nasz własny manifest.

Part 1 - Grafika

Większość osób chyba zgodzi się, że w dzisiejszych czasach gry (przynajmniej te wysokobudżetowe) wyglądają świetnie. Nie oznacza to jednak, że wyglądają jak stuprocentowa rzeczywistość. I o to chyba powinno chodzić – gra jest tylko grą, czy nie powinna zostać postawiona pewna granica pomiędzy grami a światem rzeczywistym?

Dalszy pościg za coraz ładniejszymi produktami to ślepa uliczka, gry zamiast coraz bardziej rozbudowane, stają się coraz prostsze i głupsze. Niech wreszcie autorzy gier, zamiast tylko na grafice, zaczną się skupiać na innych elementach!

Poza tym, może warto także przestać kombinować, jakby tu pokazać więcej efektów, ale zacząć le-piej obsługiwać dostępny sprzęt? W chwili obecnej dotarliśmy do sytuacji paradoksalnych, gdy ukazują się gry, które na żadnym kompie nie pokazują pełni swoich możliwości, dlatego wartoby się skupić wreszcie na optymalizacji. Jeśli o tym mowa, to wypadałoby zacząć czerpać z doświadczeń twórców scenowych, którzy używając samych tylko procedur potrafią tworzyć niesamowicie wyglądające GRY mając do dyspozycji tylko kilkadziesiąt kilobajtów, czyż przy takich rozmiarach systemy typu Steam nie zaczęłyby być prawdziwie użyteczne?

No i wreszcie – niech twórcy gier nie obrzucają nas sztucznie podrasowywanymi screenami czy też renderami, gdy czekamy na ich najnowszy projekt. Powoduje to tylko późniejsze rozczarowanie finalnym tytułem oraz ewentualne drżenie innych producentów, że ich gra tak nie wygląda, a w efekcie przeciągające się latami premiery gier. Nie wiem czy jeszcze pamiętacie, ale taki Duke Nukem Forever (w końcu skasowany) miał początkowo być oparty o engine Q2, a właśnie pogoń za grafiką sprawiła, że po kilku zmianach engine`ów gra ukaże się, hmm, kiedyś.

Part 2 – Muzyka i udźwiękowienie

Po pierwsze primo: muzyka. Nie ma możliwości, aby gra obyła się bez dobrej muzyki, jeśli dany developer uważa inaczej, to niech wraca do piaskownicy. To muzyka buduje klimat, często bardziej niż oprawa graficzna. W związku z tym mała uwaga – niech producenci zatrudniają fachowców, abyśmy nie musieli słuchać dennego pitu-pitu psującego klimat. I skończcie w końcu z hip-hopem, ileż można?

Sprawa druga – niech kawałki w grze nie będą jakoś perfidnie skompresowane i ukryte w plikach gry, dajcie graczowi możliwość posłuchania mu-zyki bez uruchamiania tytułu, nie mówię tutaj o audio CD bo to przeżytek, ale przecież fo-rmaty typu OGG pozwalają na muzykę świetną jakościowo przy niewielkich rozmiarach (i wygrywają walkę nawet z MP3). [opcja MUSIC w menu też mile widziana... – dop. Veeroos]

Po trzecie i ostatnie: dźwięk musi być profesjonalny. Skończyły się czasy, gdy strzał karabinu mógł przypominać odgłos młotka, teraz coś ta-kiego całkowicie dyskwalifikuje dźwięk. Podobnie jest z Voice-Actingiem – nie zatrudniajcie kolegów czy trzeciorzędnych aktorów, kiepski dubbing potrafi zabić całą grę. No i nie należy zapominać o wszelkiego rodzaju efektach 3D. Jeśli nie wiecie jak bardzo dobre udźwiękowienie wpływa na grę to polecam serię Thief czy też Obliviona, 5.1 to podstawa.

A w sprawie lokalizacji: wybór języka, najlepiej w postaci polskiej nakładki. Uszanujcie drodzy dy-strybutorzy ludzi, którzy języków się nauczyli, bądź uczą, nie są szarymi masami i chcą się cieszyć grą tak, jak ją zamierzyli twórcy. Książki najlepiej czytać w oryginale, podobnie jest z filmami - w obu przypadkach jakoś to rozwiązano i możemy kupić angielskie książki albo filmy na DVD, w których jest kilka ścieżek dźwiękowych do wyboru, a jakoś z grami nikomu się nie chce tak zrobić. Niech okrzyk: „Hej! To ja Imoen!" będzie przestrogą dla wszystkich chcących polonizować gry.

Part 3 – Fabuła i pomysły

Koniec z ciągłymi najazdami obcych – wysilcie się! Jeśli nie potraficie wymyślić ciekawego pomysłu, który usprawiedliwi całą sieczkę, to nawet się nie zabierajcie za robienie gier albo wynajmijcie dobrego scenarzystę. To przecież za świetne fabuły tysiące graczy kochają serie Final Fantasy, to dzięki współpracy O.S. Carda Advent Rising przykuwał do ekranu na tyle godzin, to przez ciekawe zwroty akcji tak kochamy Beyond Good & Evil. [I Deus Ex'a! – dop. Veeroos]

Niech świat w grze rządzi się prawami (albo niekoniecznie logicznymi dla nas, ale spójnymi) prawami. Jeśli na planecie X są stada żartocznych, bezmózgich stworów to: niech walczą z innymi stworami (a w skrajnych przypadkach i ze sobą), niech szukają pożywienia oraz niech mają czym się żywić (roślinożercy itp.) Ile można patrzeć na bezdennie głupie motywy w rodzaju: krypta zamknięta od xxxx wieków, a w środku sobie siedzi zadowolony dinozaur i atakuje głównego bohatera. Myślenie nie boli.

Poza tym nie bójcie się oryginalnych pomysłów i krzyżowania różnych gatunków gier, przykład Fahrenheita udanie pokazuje, że można zrobić grę, która jest nowatorska, a jednocześnie doskonała i kasowa. Naprawdę nudne staje się po raz kolejny odtwarzanie tych samych schematów, stąd moja niechęć do Q4. W branży nie wolno się cofać – jeśli normą jest, że bohater potrafi skakać, to pozbawiając go tej możliwości (kłania się CT: Special Forces) narazicie się tylko na salwy śmiechu. Może czas już na gry – dla starszych: nie tylko 30-40 latków, ale także emerytów czy w większej ilości dla kobiet i to nie tylko coś w rodzaju przygód Barbie. Bierzcie przykład z Japończyków – tam może powstać gra o postaci z kresek czy symulator komara.

Part 4 – Artificial Intelligence, czyli what computers can't do

W większości obecnych gier przeciwnik potrafi schować się za przeszkodą i na tym niestety inteligencja się kończy. Dlaczego tak rzadko wróg potrafi współpracować (F.E.A.R. – ale to i tak tylko ułamek tego, co powinno być), dlaczego nie na-trafimy na NIESKRYPTOWANE pułapki? Dlaczego walcząc z nami przeciwnik się nie uczy (pomijając niektóre konsolowe bijatyki)? Może w końcu prze-staniecie koncentrować się na grafice, a zaczniecie męczyć nad porządnym opracowaniem mechanizmów A.I.

Można kupić enginy graficzne, odpowiadające za fizykę, ale o takich, które kierowalyby NPCami nikt nie słyszał. Dlaczego? Przypomnijcie sobie kiedy ostatnio graliście w NFS, dlaczego komputer nie potrafi wygrać nie oszukując. Wyprze-dzamy, uzyskujemy kilkanaście sekund, a nagle już jest za nami. Czy tak trudno zaprogramować po prostu lepszego kierowcę? Dlaczego kompu-ter nagminnie oszukuje w strategiach? Dlaczego właśnie strategie sprowadzają się do produkowania setek jednostek, zamiast premiować myślenia i kombinowania? Niech strategia będzie w pełnym znaczeniu tego słowa strategią, nie bójcie się realizmu.

Part 5 – Multiplayer

Granie na multi prawdę mówiąc interesuje mnie bardzo średnio, ale nie wolno o takim rynku zapominać. Miliony graczy preferują taki sposób gry, więc trzeba o nich pomyśleć. Aż się prosi o jakieś innowacje. Przede wszystkim – porządne systemy rankingowe i czatowe. Poza tym – ciekawe tryby, nie ograniczajcie się do zwykłych deathmatchy. Poza tym – umożliwiajcie grę z botami, to świetny trening dla początkujących (i nie tylko), który pozwala nie wypływać od razu na szerokie wody i uniknąć szeregu frustracji.

Jeśli robicie MMORPG – udostępniajcie wersje testowe, jeśli już gracz ma płacić co miesiąc niech wie, w co się pakuje, tym bardziej, że gier tego typu jest coraz więcej.

Poza tym – wspierajcie graczy, wypuszczajcie narzędzia edycyjne, organizujcie konkursy, propagujcie różne zawody, najlepiej wraz z producentami sprzętu. Niech wygrana w konkursie Q3 nie będzie tylko premiowana książka, ale niech pociąga za sobą większe korzyści – wszyscy na tym zyskają.

Part 6 – różne problemy małe i duże

Niech odejdzie w zapomnienie strzelanie przez ściany – testujcie gry rzetelnie przed wydaniem. Nie może być tak, że gry nie da się ukończyć lub co chwilę się wywala do systemu. Słuchajcie graczy, to oni was utrzymują, nie powtarzajcie non stop tych samych błędów. Niech wreszcie FIFA ma porządny przesuw ekranu. Nigdy więcej problemów z koli-zjami.

Nie zamykajcie się na jedną platformę – nie bójcie się konwersji z konsol. Ale jeśli już robicie grę wieloplatformową – dopracujcie każdą wersję. Nie męczcie graczy save`ami co godzinę, blacha-rze tego nie znoszą.

Gracze zwykle są dorośli – dlatego dobrze znakujcie każdy tytuł kategoriami wiekowymi i nie bójcie się kontrowersyjnych tematów, nie róbcie bezpłciowych gier familijnych. Jeśli fabuła wymaga pojawienia się sceny erotycznej to niech tam ona będzie, nikt nie dostanie zawału, a wszystko jest dla ludzi.

No i na koniec – media wszelkiego rodzaju: skończcie z antygrową nagonką. Ja rozumiem, że to pomaga napędzać sprzedaż, ale jak już bierzecie się za pisanie o tym temacie, to chociaż róbcie to rzetelnie. Granie to po prostu rozrywka, ani lepsza, ani gorsza niż czytanie książek, a już na pewno lepiej, żeby młody człowiek pograł, niż jak ma stać „na klatuwie" czy pod sklepem.

Disklajmer: tekst wyraża tylko i wyłącznie poglądy autora i kilku redaktorów, którzy pomogli w zbożnym dziele napisania tego artykułu. Za pomoc dziękuję: Gonzo, RioT, Veeroos, Vercin. Inspirowane:
http://www.pointlesswasteoftime.com/games/manifesto.html

PUB

Przez wielu Internet jest uważany za największy wynalazek XX wieku. Od końca ubiegłego stulecia nieustannie trwa jego rozwój i z każdą sekundą jego zasoby się powiększają. Trudno jest sobie wyobrazić obecne życie bez tego wynalazku. Dla większości z nas codzienny pobyt w cybernetycznej sieci stał się tak naturalny i oczywisty jak poranna toaleta. Niestety, jeżeli coś w swoich granicach jest zupełnie nieograniczone, pozbawione jakiejkolwiek kontroli i dozwolone dla każdego to musi nieść ze sobą również negatywne konsekwencje.

Tekst nadesłany przez czytelnika na konkurs: Wypowiedz się w MGS'ie.

Z przykrością trzeba stwierdzić, że ostatnimi czasy Internet stał się świetnym miejscem, rzec można istną światową galerią, na wyrażanie głupoty swoich użytkowników. Przybiera ona wszelkie możliwe postacie począwszy od tworzenia własnych zasad ortograficznych, a na nagrywaniu filmów w stylu Jackass kończąc.

W latach '90 XX wieku Internet był dostępny jedynie dla nielicznych w naszym kraju. Zresztą sytuacja była podobna na całym świecie. Koszty i jakość połączenia modemowego dawały wiele do życzenia. Większość usług, które są dzisiaj standardem, wtedy pozostawała jedynie w strefie marzeń jego użytkowników. Globalnej sieci używano głównie do komunikacji, przeglądania stron internetowych i udziału w grupach dyskusyjnych. Ze względu na jego prędkość i koszt Internet służył do wymiany informacji, nie był sposobem na spędzanie wolnego czasu. Ludzie chcieli zaprezentować swoją wiedzę (w większości z branży IT) i dzięki temu zyskać szacunek innych użytkowników. Przy tym mogli się również wiele nauczyć. Było to też zupełnie inne pokolenie. Pokolenie pamiętające wstrzymywanie oddechu, kiedy wgrywała się gra na Atari lub polowanie na kaczki z pistoletem w ręku przed telewizorem. Na ich oczach rodziła się historia informatyki. Mieli oni do całej branży większy szacunek. Posiadali również dużo większą wiedzę niż typowy obecny użytkownik komputera. Kiedyś całe działanie systemu nie ograniczało się do klikania w kolorowe ikonki i dokonywania wszelkich zmian w przyjaznym interfejsie graficznym. Do osiągnięcia sukcesu w postaci chociażby rozpakowania i uruchomienia najprostszej gry trzeba było znać linijki poleceń DOS'owych. Nawet, gdy pojawił się Norton Commander, ta wiedza była cały czas użyteczna.

Pierwsze kroki w Internecie należały właśnie do takich ludzi. Byli oni jego pionierami. Ale wtedy już było na świecie nowe pokolenie. Pokolenie, które zaczynało od platformy PC, wzmocnionej o akceleratory graficzne i inne zaawansowane ulepszenia lub też spędzające czas biegając Larą Croft na ekranie swojego telewizora za pomocą konsoli [i blaszaka – dop. Veeroos]. Na początku nie interesował ich Internet, gdyż sam Windows był na tyle skomplikowany i złożony, że zapewniał mnóstwo czasu na jego rozgryzienie. Natomiast modem i używanie przeglądarki to już stanowczo wyższa szkoła jazdy. Wszystko się jednak zmieniło wraz z nadejściem nowego tysiąclecia. Zasoby polskiego Internetu prężnie się rozwinęły, użytkowników z dnia na dzień przybywało, a ceny połączeń spadały. Wszyscy zaczęli doceniać korzyści płynące z posiadania dostępu do globalnej sieci. W tym rodzice, którzy posiadali głos decydujący, kiedy ich pociecha chciała zostać podłączona do sieci. Po kilku latach takiej koniunktury stała się rzecz, o której w latach 90 można było tylko pomarzyć – ceny stałych łącz tak spadły, że prawie każdy ma w domu dostęp do sieci o prędkości co najmniej 512Kb/s. Nastały czasy, w których trudno wskazać na osobę nie dysponującą stałym łączem. Komputer z Internetem jest tak powszechny jak telewizor, a może nawet i bardziej, bo coraz więcej ludzi rezygnuje z posiadania tego drugiego.

Obecną sytuację w polskim Internecie można porównać do najazdu plemion barbarzyńskich z IV wieku na Europę, które zniweczyły cały dorobek państw starożytnych. Podejrzewam, że w innych krajach jest podobnie, bo idioci są na całym świecie, co nie zmienia faktu, że Polska jest specyficznym krajem pod tym wyjątkiem i plasuje się w ścisłej czołówce.

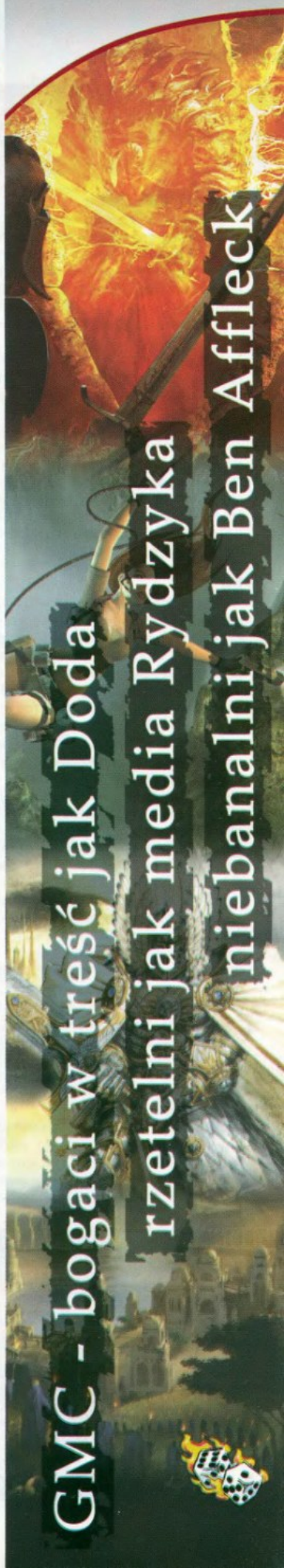
Pierwsze, co rzuca się w oczy przeglądając wszelkie fora internetowe (nie piszę już o chatach, bo tam dawno ludzie na poziomie przestali zaglądać) to kreatywność ich użytkowników. Większość userów tworzy własne zasady ortograficzne i gramatyczne. Pamiętam, jak w podstawówce zabraniano nam oddawać prace pisane na komputerze, gdyż Word automatycznie poprawiał błędy i nie zwracało się na nie uwagi. Obecnie podejrzewam, że taki zakaz nie istnieje, a wręcz przeciwnie, jest nakaz przynoszenia prac pisanych na komputerze, bo takie się łatwiej sprawdza. Kiedyś nie było dysleksji i każdy jakoś sobie radził. Dzisiaj, co druga osoba to dyslektyk – szkoda tylko, że żadna z nich nic nie robi, aby się nauczyć poprawnie pisać. Jeżeli ktoś praktycznie od początku swojej edukacji regularnie surfuje po Internecie przeglądając fora, a co gorsza blogi swoich rówieśników, to jest skazany na „najnowsze" zasady ortograficzne. Ja sam często po przeczytaniu tony postów z różnych grup dyskusyjnych nie wiem, jak się już dane słowo powinno poprawnie pisać. Młodzież, zamiast zasłaniać się dysleksją, powinna być zmuszana do nauki zasad ortografii, gdyż inaczej nie wiem, co będzie z naszym językiem w przyszłości, kiedy każdy będzie pisać jak chce.

Kolejnym aspektem jest pisanie idiotycznych rzeczy. Często za najlepszego specjalistę w danej kwestii uważa się osoba niemająca żadnego doświadczenia w kwestii sporu. Najgorsze jest to, że tacy ludzie pomagają nowym osobom wprowadzając je w błąd, a te z kolei pomagają innym i tak się toczy koło. Naprawdę zaskakuje mnie kreatywność niektórych osób i błazeństwa, w jakie one wierzą. Oczywiście każdy internauta jest bardzo pomocny i chętny do dzielenia się swoją wiedzą toteż, kiedy wróci do domu i widzi, że jego największy konkurent Master-Neo15 napisał już 4580 postów, a on ma 4550 musi szybko przystąpić do zaśmiecenia 30 różnych tematów, aby odrobić stratę. [http://dziecineostrady.prv.pl – dop. Veeroos]

Trzeba przyznać, że większość użytkowników globalnej sieci zasiadając przed komputerem wyłącza mózg. Inaczej nie można uzasadnić durnowatych łańcuszków rozsyłanych przez komunikatory i maile. Jak ktoś wierzy, że np. państwo płaci potrzebującym za rozsyłanie tych wiadomości to mu jak najbardziej współczuje. Dziwi mnie tylko, czemu niektóre osoby cały czas rozsyłają wiadomości w stylu „wyślij 10 a zobaczysz film/nowe emoty". Nawet najbardziej prymitywny organizm uczy się na błędach, ale nie, to nie dotyczy internauty. Jego wiara jest przeogromna i ufa, że w końcu dostanie nagrodę, na jaką zasłużył. Ostatnio w mediach była poruszana sprawa oszustów na Allegro. Patrząc na tę całą aferę z boku i na społeczeństwo z sieci to takie oszukanie jest proste niczym odebranie dziecku cukierka. Chociaż to chyba zły przykład, bo żaden malec nie odda dobrowolnie słodyczy, a taki internauta przesyła pieniądze do RPA za telefon komórkowy, a poproszony o dopłatę 100$, dopłaca i się dziwi, że został oszukany.

Wszelkie kryteria przekracza jednak działalność „artystyczna" prezentowana głównie w postaci zamieszczanych filmów. Jako, że Internet sprzyja rozwojowi globalizacji, jego użytkownicy prześcigają się w wyścigu do zdobycia nagrody Darwina. Schemat działania przeważnie jest następujący. Johny w USA nakręci film, na którym zwymiotuje. Jego rówieśnik z Niemiec uzna, że to jednak słaby film i nagra, jak zwymiotuje i zje swoje wymiociny. Co to jest dla Jasia z Polski, on może zwymiotować, zjeść wymiociny i w dodatku wytarza się w odchodach psa. To jest oczywiście mało, bo Yong w Chinach zrobi to wszystko i jeszcze się w dodatku na koniec podpali. Nie wiem po co ludzie to robią, ale takich produkcji w Internecie jest tysiące. Większość pewnie jest fanami Jackass'a tylko, iż nikt z nich nie pomyślał, że tamtym ludziom za to płacą, a oni robią z siebie debili za darmo wyłącznie po to, żeby zaimponować innym. Daje nam to już pogląd, kim są ci ludzie i kim są ci, którym to imponuje. Świetnie demonstruje to przykład Jana 'Cygana' Kreczmana – elektryka wysokich napięć, który zrobił z siebie idiotę przed kamerami mówiąc kilka niekulturalnych słów i od razu stał się bohaterem narodowym, doczekując się reportażu w jednej z największych stacji telewizyjnych.

W całej tej sytuacji najgorsze jest to, że wiele młodych osób ogranicza się jedynie do tego, co widzi w Internecie. To jest ich główny środek informacji, z którego niestety nie umieją wybrać rzeczy wartościowych. Tworzą jakby zamkniętą społeczność – czytają i oglądają głupoty, a potem propagują takie treści zarówno w sieci, jaki i w prawdziwym życiu. Jak nigdy dotąd prawdziwe staje się tutaj powiedzenie Einstein'a, które można trochę zmodyfikować – wszechświat, głupota ludzka i Internet są nieskończone, ale co do tego pierwszego nie mamy pewności.

GMC
gry.mocny.com


Demoscena Wstęp

Czym jest Demoscena? Jest wiele definicji. Jeśli jesteś muzykiem/grafikiem/programistą, dlaczego powinieneś być zainteresowany? Odpowiedź znajdziesz w tym artykule.

mov ax,13h

Sztuka zawsze szła w parze z techniką. Technika dostarcza artystom nowych środków wyrazu, a oni wykorzystują je z zapałem i maestrią. Stało się to również w erze komputeryzacji, a motoru napędowego dostarczyła dostępność komputerów dla wszystkich ludzi.

Demoscena bierze swój początek z późnych lat '70, dzięki komputerom serii Apple II. Ściślej, demoscena ma korzenie w... piractwie komputerowym. Ludzie, którzy łamali zabezpieczenia gier zaczęli dodawać na początku programu małą animację w czasie rzeczywistym, tzw. "cracktro" – było to jak gdyby wiadomość od członka zespołu crackującego do wszystkich czytających. Wraz z postępem technicznym cracktra zaczęły powoli stawać się coraz bardziej wymyślne (przełomowy czas to Atari, po czym premiera Commodore 64, najpopularniejszego ośmiobitowego komputera swego czasu).

int 10h

Tutaj należy upatrywać właściwych początków demosceny jako osobnego zjawiska - członkowie grup crackujących zaczęli przedstawiać sobie inny cel - wyciągnięcie jak najwięcej z jak najmniejszej dostępnej liczby zasobów. Tak powstały dema - prezentacje zdolności programistów, grafików i muzyków tworzących na wybranej platformie. Było to zjawisko międzynarodowe - dema powstawały na całym świecie, nawet u nas, w Polsce. Celowi obranemu przez scenerów pomagała ówczesna technika - każdy egzemplarz komputera w tamtym czasie był prawie identyczny, dzięki czemu łatwiej było pokazywać efekt np. u znajomych czy w końcu na wielkich scenowych imprezach, gdzie odbywały się konkursy (tzw "compa", "composy", lub - z polskim akcentem – kompoty), na których wybierano najlepsze prezentacje, grafiki, utwory muzyczne oraz najlepsze próbki programowania.

Kolejnym przełomem było wprowadzenie na rynek komputerów marki Amiga, z bardzo potężnymi możliwościami graficznymi, dźwiękowymi i obliczeniowymi. To był właściwie okres renesansu demosceny - Amiga pozwalała na bardzo wiele, bardzo mocno poszerzając wolność twórczą. Przez długi czas (od 1986 do 1994!) Amiga była niekwestionowanym liderem demosceny.

push word 0A000h

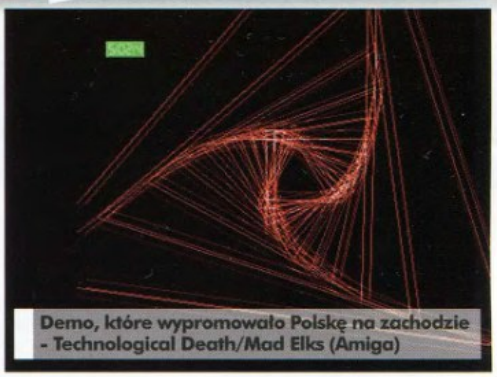
Dopiero w roku 1989 demoscena zaczęła się powoli przenosić na nową platformę. W tamtym czasie PC miał o wiele mniejsze możliwości niż Amiga, lecz już dwa lata później mógł dorównać Amidze w jej możliwościach. To był czas sławetnej wojny Amiga vs. PC. Amigowcy przezwali PC "klonem" i przez trzy lata toczyli nierówny bój o wyższość swojej platformy. Niestety, cena i możliwość podłączania dowolnych podzespołów (które rozwijały się szybciej niż Amiga) po pewnym czasie przeważyły szalę na rzecz Pecetowców.

I tu mniej-więcej zaczyna się historia nowoczesnej demosceny. Wraz z rozwojem technologii PeCety oferowały coraz więcej, nie były między sobą w pełni kompatybilne i "traciły duszę". Scenerzy nie mogli się dłużej trzymać starego celu, gdyż ten oddalał się z każdym pojawieniem się nowego procesora czy karty graficznej. Nie porzucili go całkowicie, lecz obrali nowy kierunek - sztuka. I tak jest do dzisiaj - większość dem ma na celu nie wyciągnięcie jak najwięcej z określonej platformy, lecz na pokazaniu zdolności artystycznych. Stary cel istnieje nadal, ale teraz jest nim upchnięcie jak najwięcej w jak najmniejszych rozmiarach. Scena przestała też być tak bardzo niszowa jak kiedyś, a to dzięki upowszechnieniu się Internetu.

pop es

Dlaczego demoscena jest warta, aby poświęcić jej osobny dział? Gdyż jest to sztuka, hobby, czy w końcu możliwość poznania ludzi o podobnych zainteresowaniach. Jest też treningiem dla komputerowych artystów przed pracą przy grach komputerowych, aplikacjach trójwymiarowych, muzyce itp. Demoscena jest także niekończącym się źródłem oryginalnych pomysłów. Jak wspomniałem, dla każdego będzie ona czymś innym - ale warto jej się przyglądać przynajmniej z jednego powodu - wiele rozwiązań scenowych znajdzie potem swoje miejsce w grach [miejmy nadzieję, też bym chciał kiedyś zobaczyć Half Life'a 3 w 128kB, hih... - dop. Veeroos].

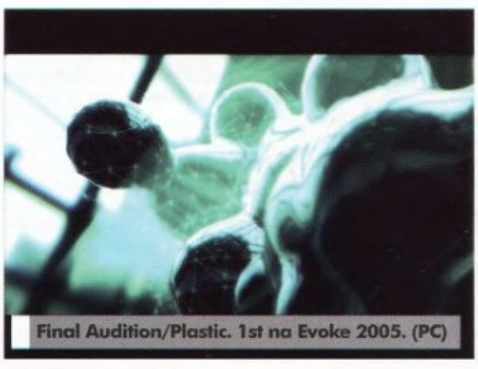
Xtense



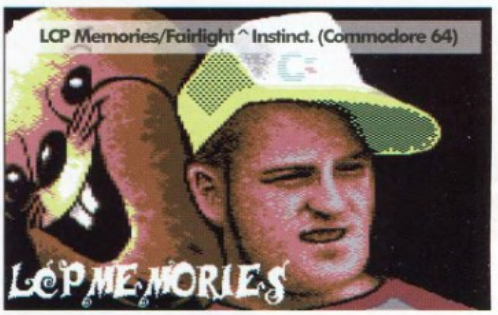
Demo, które wypromowało Polskę na zachodzie - Technological Death/Mad Elks (Amiga)

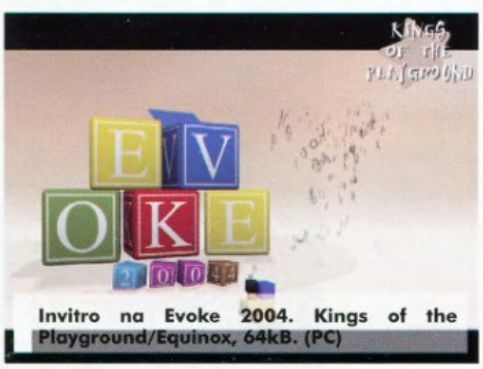
".fr-08: .the .product" - Demo w 64kB, 1st na The Party 2000. (PC)

.kkrieger - Gra w 96kB. Serio! http://www.theprodukkt.com/kkrieger.html . (PC)



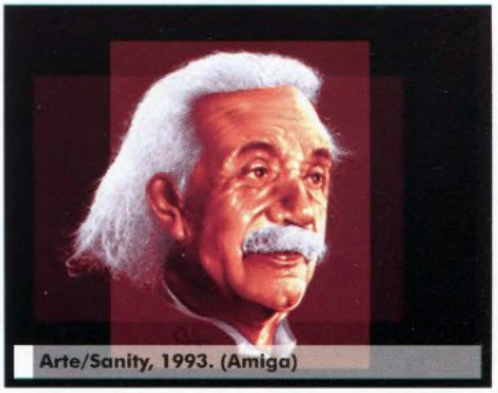
Final Audition/Plastic. 1st na Evoke 2005. (PC)





Invitro na Evoke 2004. Kings of the Playground/Equinox, 64kB. (PC)

Losing Victoria/HOOY-PROGRAM (ZX-Spectrum)



Arte/Sanity, 1993. (Amiga)

Spotkanie pierwsze

Witam bardzo serdecznie w nowym cyklu publicystycznym, który będzie Was prześladował w każdym numerze MGS.

O prorokach, gigantach i tych maluczkich

W „Szkiełkiem i Okiem" postaram się skoncentrować na branży z perspektywy ekonomisty. Czy mi się to uda – czas pokaże. Dzisiaj skupimy się trochę na sytuacji rynkowej.

Rok 2005 był dla branży dość trudny – wiele firm miało kiepskie wyniki finansowe, zostało przejętych, upadało itp. Szczególnym szokiem dla mnie były wszelakie plotki o kiepskiej kondycji Electronic Arts, niestety nie udało mi się znaleźć ich potwierdzenia, gdyż nie mam dostępu do sprawozdań finansowych tej firmy, ale chyba coś jest na rzeczy. Zaraz oczywiście pojawili się „prorocy", którzy znaleźli wyjaśnienie dla każdej sytuacji, ale o tym jak durne są niektóre z nich, przekonajcie się sami. Przykład: dochody były małe, bo w tym roku wyszedł Xbox 360, wszyscy na niego czekali, więc mniej kupowali. Aha, jasne. W wiarygodność tych słów jakoś nie chce mi się wierzyć. Dlaczego?

Może tak: o ile Polska jest nadal krajem dość biednym, w którym posiadanie kilku platform jednocześnie jest ogromnym luksusem, tak w USA czy krajach starej Unii (a więc tych, na których wydawcy zarabiają najwięcej) zakup nowej konsoli nie jest takim drogim wydatkiem, by musieli oni kupować mniej gier. Poza tym, dochody faktycznie spadły, ale nie w każdej firmie. EA jest tu chyba samo sobie winno, bo jaka jest polityka wydawnicza tej firmy? – dużo gier, dużo sequeli, praktycznie zero innowacyjności. Może w końcu nadszedł ten czas i tłumy graczy przestały kupować masówkę? We współczesnym świecie mamy coraz większe nastawienie na produkt dostosowany do klienta, odchodzi się od taśmowej produkcji (mówię tutaj oczywiście o rynkach „pozagrowych"). Może to jest właśnie metoda? Kto z Was przypomina sobie, żeby jakiś producent gier pytał graczy, jakiego produktu oczekują? Owszem, udział graczy w produkcji zdarza się, ale zwykle dotyczy: małych developerów, niezrzeszonych z koncernami, którzy pracują nad kolejną częścią jakiejś niszowej serii mającej niewielkie grono oddanych fanów (np. kosmiczna seria X). A przypominacie sobie teraz, żeby to EA, tworząc kolejną część jakiejś swojej gry, dostosował się do uwag graczy? Ja nie (Dębica). Bolączką serii FIFA od początku praktycznie jest ślamazarny przesuw ekranu. Konkurencja (PES) ma coraz większe możliwości ustawiania taktyki zespołu, FIFA coraz mniejsze, a przecież średnia wieku graczy podnosi się i gracze chcą większych możliwości. Dla wielkich firm widzę zatem taką – lepsze PR, lepszy kontakt z graczami, większe zaangażowanie społeczności graczy w produkcję, porządne rozmowy na forach dyskusyjnych itp. No i przede wszystkim – innowację. Na wprowadzaniu nowych rozwiązań można się sparzyć, ale kto nie ryzykuje i nie popełnia błędów, ten się nie rozwija.

No, ale nie po to EA płaci swoim dyrektorom grube pieniądze, żebym ich pouczał, dlatego przejdźmy trochę dalej.

Dygresje, regresje i funkcja liniowa

Ukazał się wspomniany już wyżej następca Xboxa. Jak na razie żadnego szoku jakościowego nie doświadczyliśmy – ot, kolejne części znanych hitów, w tym kilka gier, z którymi spokojnie poradziłby sobie stary poczciwy klocek (np. nowy NFS od nomen omen EA). Niby w chwili obecnej wykorzystuje się pewnie z 30% mocy X-a 360, ale nie da się ukryć, że nie jest on żadną rewolucją, to po prostu kontynuacja starych, sprawdzonych i lekko już kostniejących rozwiązań. Do czego zmierza ten wywód? Czekamy na jakąś konkretną rewolucję (znowu to słowo), czy jednak to właśnie Nintendo Revolution będzie tym przełomem? W to drugie śmiem wątpić, gdyż od czasu SNES-a Nintendo nie zrobiło żadnej udanej stacjonarnej konsoli, no, ale do trzech razy sztuka. Prawdopodobnie jeszcze w tym roku zobaczymy premiery zarówno nowego N-a, jak i PS3, więc można jeszcze mieć nadzieję na jakieś zmiany.

Dygresja:end

Tak oto z finansów trafiliśmy na rynek konsol, ale przecież MGS nie jest pismem konsolowym, dlatego wybaczcie mi tę niewielką dygresję, już wracamy do głównego wątku. Kto pamięta ostatnią oryginalną grę na PC? Tak Jasiu? Darwinia? Dobrze, piątka. Właśnie Darwinia jest tutaj pecetową nadzieją, a raczej brzytwą, która pokazuje, że da się zrobić jeszcze coś ciekawego. To właśnie w grach tego typu – realizowanych przez zespoły niewielkich twórców – widzę przyszłość rynku. Ale jak przystało na analityka, pewnie się pomylę (i już nazajutrz wyjaśnię, dlaczego się myliłem).

Keiran

Filmy, a Gry

O grach w kinach słów kilka.

To, a tamto

Już od pierwszych lat istnienia kinematografii opowiadania wielkich pisarzy były źródłem niekończącej się inspiracji dla filmowców. Dobra i urzekająca powieść mająca rzesze wiernych czytelników jako podstawa scenariusza filmowego to niemalże pewna gwarancja sukcesu. Tak też, wraz ze wzrostem popularności gier komputerowych ich ekranizacje stały się czymś nieuchronnym. Warto jednocześnie zwrócić uwagę, że w ostatnich latach swoista symbioza pomiędzy obydwoma tworami przybrała dwojaki charakter. Z jednej strony przenosi się na ekrany kin historie legendarnych serii gier, tak jak słynne „Mortal Kombat", nierzadko licząc, że sam tytuł wystarczy, aby przyciągnąć ludzi do kas, a z drugiej obie kreacje powstają jednocześnie nawzajem się uzupełniając.

Jednak już na starcie, podczas kręcenia pierwszych filmów growych można było wyczuć, że coś jest nie tak i do teraz sprawa się nie poprawiła. Gracze wychodzący z seansów czują jakiś trudny do określenia niesmak, zwyczajnie CZEGOŚ im brakuje. To nigdy nie jest dokładnie to, czego oczekiwano. Można się zastanawiać czy aby pasja, jaką włożono w oryginalne projekty nie została utracona przez reżyserów, albo też tym drugim zwyczajnie nie starcza talentu. Możliwa jest także przyziemna pogoń za pieniądzem, gdzie ważny jest jedynie zysk, a szeroko pojęte walory artystyczne schodzą wyraźnie na drugi plan.

Coś nie tak

Wszystko to jest możliwe, ale tylko częściowo, zapewne i w większości z nich, ale nie w stosunku do całości. Ludzie z Hollywood posiadają dostatecznie dużo talentu i pasji, aby stworzyć coś godnego uwagi i pamięci, a pieniądz od zawsze był motorem napędzającym wszelkiego rodzaju biznes, więc jeżeli udało się na komputerze to gdzie indziej też powinno wyjść.

Jedynym mającym zastosowanie do wszystkich produkcji powodem jest sama ludzka natura. Tak jak w przypadku wielkich książek ludzie, którzy już je przeczytali prawie nigdy nie są usatysfakcjonowani tym, co pokazano im w kinie. Zwyczajnie, gdy już jakaś pozycja w stylu „Resident Evil" wejdzie do kanonu największych legend gatunku, fani gry wyrobią sobie na jej temat własne oryginalne wyobrażenia i potem już prawie nic stworzonego przez człowieka nie jest w stanie sprostać wymaganiom ideału. To nasze własne oczekiwania uniemożliwiają nam odbiór dzieł filmowców takimi, jakie są, bez dodatkowego bagażu. Przynajmniej w niektórych momentach...

Na co dzień niestety wymienione wcześniej przyczyny mierności biorą górę. Najlepszym przykładem jest tutaj osoba Uwe Bolla. Reżyser kompletnie pozbawiony talentu robiący ekranizacje gier na „odwal się", których ewidentnie jednym celem jest zarabianie pieniędzy poprzez przyciąganie odbiorców samą, dobrze kojarzącą się nazwą. Nie jest on oczywiście uosobieniem całego zła na świecie, ale nikt inny nie zapisał się aż tak źle w świadomości widzów. Działania tego typu niestety zamiast zamierać nasilają się stanowiąc pewien rodzaj profanacji. Jeżeli nakręci się coś marnego to przejdzie to zwyczajnie bez echa, ale jeżeli dany twór został oparty na jakiejś wielkiej klasyce to jego klapa boli podwójnie, ten drugi raz z powodu ewidentnie zmarnowanego potencjału.

Tyczy się to oczywiście przypadków, w których przenosi się na ekran już istniejące tytuły. Sytuacja wygląda podobnie, ale z trochę innych powodów w przypadku tworzenia na platformach przekazu jednocześnie. Chyba rzeczywiście można nazwać takową tendencję nową modą. W czystej teorii pożyteczna prowadzi nieuchronnie do marginalizacji jednego ze środków przekazu, który w samym założeniu jest jedynie dodatkiem mającym ubarwić ten drugi i nabić trochę dodatkowych pieniędzy. Na (nie)szczęście z reguły pada na gry, gdzie pośpiech i przymusowe trzymanie się terminów prowadzi do takich „kwiatków" jak kwadratowe koła samochodowe w „Enter The Matrix".

A może nie tak źle

To prawda, dobrze nie jest, ale zawsze mogło być o wiele gorzej. Wciąż powstają produkcje znajdujące się całkiem na poziomie tak jak „Doom" z drugiej połowy ubiegłego roku. Dla niektórych nawet drobna wariacja w fabule stanowi niewybaczalny grzech, ale trochę ciężko byłoby sfilmować piekło, nieprawdaż? Takie perełki to dowód ciągłego rozwoju i nawet, jeżeli takich dowodów jest niewiele, to postęp istnieje. Zawsze na rynku będą pojawiały się produkty nastawione wyłącznie na zysk tanim kosztem, ale patrząc na całokształt to jest nadzieja, poza tym nikt nie powiedział, że na podstawie jednej gry tylko jeden film można nakręcić.

Takie mieszanie się gatunków, pomimo, iż pełne skaz, jest niczym innym jak udoskonaleniem. W pewnym sensie stanowi coś więcej niż suma swych składników, umożliwiając spojrzenie z różnej perspektywy na to samo dzieło. Można pokazać więcej i umożliwić lepsze wczucie się w klimat. Tak więc przyszłość maluje się ponuro, ale nie bez szans na poprawę. Żałować można przede wszystkim samych gier, które cierpią i tracą wiele ze swego pierwotnego uroku, gdyż jako instytucja młodsza i słabiej ugruntowana, to ona jest z wolna przystosowywana na potrzeby kina, a nie na odwrót.

Kosynier

Versus

Nie ma to jak od czasu do czasu zostać bezdusznie rozbitym w pył grając online z koreańczykiem-maszyną. Hę?

Przyszłość gier to multiplayer. Internet będzie motorem napędowym elektronicznej rozrywki. Nie ma to jak zagrać z kumplem z drugiego końca kraju. Te i inne rewelacje można spotkać wypisane wzdłuż i wszerz polskiego rynku wydawniczego w czasopismach (także tych stricte konsolowych), w zinach, na stronach developerów. Człowiek ma tendencję do szeregowania faktów na czarne i białe

(niektórzy zaangażowani politycznie wyróżniają jeszcze kolor czerwony [a co z pomarańczowym? – dop. Emill]), trudno się nie zgodzić, bo zostało to wielokrotnie potwierdzone. Tak samo mamy z graniem online: ciężko można natknąć się na zdecydowanie negatywne zdanie o tym sposobie spędzania wolnego czasu. Natomiast zwolennicy multiplayera wprost szaleją, jednym tchem wymieniając MMORPG`i, gry sieciowe stosowane na turniejach albo przytaczając anegdoty o graniu z kumplami. Pomyślałem sobie, że czas się z tym wszystkim rozliczyć, bo ktoś tu kłamie.

Always look on the bright side of life

Na początek warto by przywołać główny stereotyp o graniu z żywą kupą mięsa. Powszechnie panuje opinia, że multi stoi nieporównywalnie wyżej od singleplayera, gdyż jest to zabawa nieprzewidywalna, trenująca prawdziwy skill, micro, czy co tam jeszcze oraz dostarczająca najwięcej zabawy poprzez bezpośrednią rywalizację z innym człowiekiem. Niemożliwym jest podważyć ten argument, bo każdy pamięta pojedynki z kuzynami w gry z zeszłego wieku; wiemy też, że granie po sieci to niezapomniane przeżycie. Przecież istnieją już olimpiady dla e-sportowców, niemal każda gra z trybem wieloosobowym powoduje powstawanie nowych klanów, ludzie sami organizują turnieje, lan party i szeroko rozumiane życie towarzysko – chmielowo - online`owe. Na papierze wygląda to zachęcająco i aż szkoda, że nie do końca pokrywa się z rzeczywistością. Skoro tak chętnie porównujemy gry multiplayerowe do prawdziwego sportu to czemu często producenci zaniedbują amatorów? Rzadko można spotkać w grze dopracowany i efektywny system dobierania przeciwnika. Nie chodzi tu o lagi, lecz o umiejętności. Często grając w nowego FPS`a rok po premierze (gdy cena spadła do akceptowalnego poziomu), miotamy się z serwera na serwer w poszukiwaniu równorzędnych rywali. A okazuje się, że spotykamy samych wymiataczy, którzy grają po kilka godzin dziennie. Zabawniej sprawa wygląda w przypadku niektórych RTS`ów (nie wszystkich!): zaczynamy grać i dosłownie 20 sekund od naszego pierwszego ruchu myszką zostajemy zmieceni z powierzchni mapy przez oponenta, który dnie i noce trenuje, nolife`ując ile wlezie. Żeby nie było niedomówień: ja szanuję i podziwiam takich ludzi, tylko co mam zrobić jeśli nie urodziłem się z wysokim micro, a chcę po prostu chwilę pograć? W gorszej sytuacji są chyba tylko ci kolesie z empików namiętnie okupujący stanowiska do grania i mający najwidoczniej problem z zaadoptowaniem się do wirtualnej rzeczywistości. Przeszkodą nie do pokonania staje się wtedy przepaść czy półka skalna, a najsłabszy wróg w grze traktowany jest przez nich jak wyszkolony, mroczny i zabójczy madafaka odbierający pojedynczym ciosem połowę życia. Tyle, że mi nie chodziło o antytalencia komputerowe, a raczej o normalnych graczy. Ideałem multiplayera byłyby dedykowane miejsca do gry zawodowej oraz serwery dla zaawansowanych, średnich i początkujących graczy.

Co tam nowego w Orgrimmar? A żona zdrowa?

Właśnie w tym upatruję sukcesu i dalszego rozwoju online`owych RPG`ów: w prostocie interfejsu, w intuicyjnym i znanym uniwersum, a przede wszystkim w dostępności dla każdego. Przecież gry z tego gatunku nie wymagają od nas wielkiego wysiłku nie gwarantując przy tym nagród. Grając w World of Warcraft, Guild Wars, Everquest II czy Final Fantasy XI dostajemy dokładnie to, za co płacimy. Gramy 100 godzin = mamy postać po tyluż godzinach gry. Z każdym poziomem doświadczenia zdobywamy nowe umiejętności, nasz bohater staje się bardziej znany, wykonujemy questy razem ze ograną

grupą przyjaciół. Oczywiście podstawowym warunkiem zauważenia przez graczy MMORPG`a jest nieustanne wsparcie od producenta, bogaty i różnorodny świat, ciekawy system, poprawna warstwa audiowizualna, stabilność serwerów, ale w moim przekonaniu to przystępność rozgrywki przyciąga masy do gier tego typu. A potem machina napędza się sama: gra ma wielu userów, wiec to ją kupią następni chcąc być częścią tej społeczności. Na rynku pozostaną tylko najwięksi; takie wirtualne prawo buszu. Pewną nadzieją na uruchomienie kompleksowych i intuicyjnych rankingów napawają informacje o konsolowych trybach gry wieloosobowej. Zanim się skrzywicie, przeczytajcie. Xbox Live! czy PS3 HUB jako coś podstawowego mają w sobie system wyszukiwania przeciwników. Oczywiście nadal on szwankuje, ale może będzie na przekór tą jaskółką, który uczyni wiosnę. A najlepiej od razu lato.

Ganzo

W Polsce najbardziej rozpowszechniony jest World of Warcraft ale wiele innych MMORPG ma swoich dystrybutorów, którzy dbają o przystępne ceny.

Guild Wars (NCsoft): 119 zł, bez abonamentu
World of Warcraft (Blizzard Entertainment): 179 zł + 99 zł za 60 dni
Final Fantasy XI (Square Enix): 119 zł + $12,95 za miesiąc
Everquest II (Sony Online Entertainment): 79,90 zł + ok. 50 zł za 30 dni
The Matrix Online (Sony Online Entertainment): $30 + $14,99 za miesiąc
Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment): 149 zł + $15 za miesiąc
City of Heroes (NCsoft): 49,90 zł + 99,90 zł za 60 dni

tvn TURBO

Roxy FM
w rockowym klimacie

WYSOKIE OBROTY
MAGAZYN

DZIESIĄTKI WYŚCIGÓW JEDNA GRA

NAJBARDZIEJ ODJAZDOWA GRA ROKU!

KABRIOLETY
GOKARTY
PICKUP'Y
WYŚCIGI ULICZNE
KLASYKI
EUROPEJSKIE V6
V-OSEMKI
DTM'Y
FORMUŁA 1000
RAJDY TERENOWE

CIĘŻARÓWKI
RALLYCROSS
AUTA DO WYŚCIGÓW NA 1/4 MILI
AUTA GT
FORMUŁA BMW
AUTA FABRYCZNE
MONSTER TRUCK 4X4

35 różnych klas wyścigowych i rajdowych! Taką ilością nie może się poszczycić żadna inna gra!

80 tras o łącznej długości ponad 240 km, odtworzonych na podstawie prawdziwych danych topograficznych!

Niezwykły realizm w zachowaniu pojazdów konkurencji, widowiskowe efekty graficzne!

„Lepszej samochodówki dla miłośników realistycznej jazdy na PC obecnie nie ma"
CD-Action 03/2006, ocena 9,5/10

Już w sprzedaży!

Więcej informacji oraz możliwość zakupu na www.gram.pl/toca3

99,90 ZŁOTYCH

PL

PC DVD ROM

PlayStation 2

gram.pl

CD PROJEKT

12+

POWERED BY gamespy

Codemasters

© 2005 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"™ i logo Codemasters są zarejestrowanymi markami handlowymi Codemasters. „Race Driver"™3, „Ultimate Racing Simulator"™ są markami handlowymi Codemasters. Wszystkie inne prawa oraz marki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli i są używane przez Codemasters na licencji. GameSpy i logo „Powered by GameSpy" są markami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PS2" i „PlayStation" są zarejestrowanymi markami handlowymi, a DNAS jest marką handlową Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pentium, Intel i logo Intel Inside są markami handlowymi lub zarejestrowanymi markami Intel Corporation lub jej spółek w USA i innych krajach.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Drogi Czytelniku!

Masz przed sobą pierwszy numer nowego magazynu MGS. Prosimy Ci abyś poświ cił kilka minut i wypełnił poniższą ankiet . Dzi ki temu b dziemy wiedzieli czego od nas oczekujesz i jak dostosować si do Twoich wymagań. Dzi kujemy za jej wypełnienie!

Pytanie 1.
Skąd dowiedziałeś się o MGS'ie? (Proszę wybrać tylko jedną odpowiedź)

[ ] a) Zobaczyłem w EMPiK-u.
[ ] b) Z for dyskusyjnych.
[ ] c) Ze strony www.mgsonline.pl.
[ ] d) Od znajomego.
[ ] e) Z innego źródła. (Jakiego?) .....

Pytanie 2.
W jaki sposób zakupiłeś ten numer MGS'a?

[ ] a) W EMPiK-u.
[ ] b) Płacąc SMS-em na stronie www.mgsonline.pl.

Jeśli wybrałeś odpowiedź "a" to przejdź od razy do pytania 4.

Pytanie 3.
Co spowodowało, że kupiłeś elektroniczną wersję MGS?

[ ] a) Atrakcyjna cena.
[ ] b) Łatwość dostępu.
[ ] c) Sposób płatności.
[ ] d) Możliwość wydruku konkretnych stron.
[ ] e) Brak możliwości zakupu w pobliżu miejsca zamieszkania.

Pytanie 4.
„Wydawanie magazynu o grach PC bez dołączonej płyty CD/DVD to dobry pomysł." - Proszę określić w jakim stopniu zgadzasz się z tym stwierdzeniem.

[ ] a) Całkowicie się nie zgadzam.
[ ] b) Nie zgadzam się.
[ ] c) Nie mam opinii.
[ ] d) Zgadzam się.
[ ] e) Całkowicie się zgadzam.

Pytanie 5.
Określ w skali od 1 do 12, który dział jest najciekawszy (1 – dział najciekawszy 12 – dział najmniej ciekawy).

[ ] a) Wstępniak.
[ ] b) Gra w Tysiąca.
[ ] c) Newsy.
[ ] d) Temat numeru.
[ ] e) Zapowiedzi.
[ ] f) Recenzje.
[ ] g) Crashtest.
[ ] h) Flashback.
[ ] i) Only Online.
[ ] j) Hardware.
[ ] k) Odgłosy Wojny.
[ ] l) PUB.

Pytanie 6.
Które działy Twoim zdaniem powinniśmy poszerzyć? (Wybierz maksymalnie 3)

[ ] a) Wstępniak.
[ ] b) Gra w Tysiąca.
[ ] c) Newsy.
[ ] d) Temat numeru.
[ ] e) Zapowiedzi.
[ ] f) Recenzje.
[ ] g) Crashtest.
[ ] h) Flashback.
[ ] i) Only Online.
[ ] j) Hardware.
[ ] k) Odgłosy Wojny.
[ ] l) PUB.

Pytanie 7.
MGS jako całość jest:

[ ] a) Znakomity.
[ ] b) Bardzo dobry.
[ ] c) Dobry.
[ ] d) Średni.
[ ] e) Zły.

Pytanie 8.
Opinie. Sugestie. Rady. Wpisz je tutaj:

.....
.....
.....
.....
.....

Pytanie 9.
Czy kupisz następny numer naszego magazynu?

[ ] a) Tak.
[ ] b) Nie.

Metryczka

Płeć:

[ ] a) M
[ ] b) K

Wiek:

[ ] a) 0-10
[ ] b) 11-15
[ ] c) 16-18
[ ] d) 19-21
[ ] e) 22-25
[ ] f) 26-30
[ ] g) 31-35
[ ] h) 36-40
[ ] i) 41-50
[ ] j) 51 i więcej

Czym si zajmujesz?

[ ] a) Uczeń szkoły podstawowej.
[ ] b) Uczeń gimnazjum.
[ ] c) Uczeń szkoły średniej.
[ ] d) Uczeń szkoły policealnej/pomaturalnej.
[ ] e) Student.
[ ] f) Pracownik pełnoetatowy.
[ ] g) Pracownik na część etatu/dorywczy.
[ ] h) Bezrobotny.
[ ] j) Czymś innym (Czym?) .....

Na czym grasz? (Zaznacz wszystko, co posiadasz)

[ ] a) Komputer klasy PC.
[ ] b) Konsola (Jaka?) .....
[ ] c) Inne (Jakie?) .....

Podaj konfiguracj swojego komputera uwzgl dniając (w przypadku posiadania wi cej niż jednego odnieś si do tego, na którym najcz ściej grasz):

1) Procesor:

2) Prędkość procesora:

3) Ilość pamięci RAM:

4) Kartę graficzną:

5) Dysk twardy (pojemność):

6) Kartę dźwiękową:

7) System(-y) operacyjny(-ne).

Ile godzin dziennie spędzasz grając w gry? (zarówno na PC, jak i konsoli)

[ ] a) 0 – 1
[ ] b) 1 – 2
[ ] c) 2 – 4
[ ] d) 4 – 8
[ ] e) 8 – 12
[ ] f) powyżej 12

Dziękujemy za wypełnienie ankiety!
Prosimy o wycięcie strony (bądź zrobienia jej xera) i przesłanie jej pod adres:

Pixel Multimedia; 43-200 Pszczyna; ul. Katowicka 51
z dopiskiem ANKIETA

KAŻDY WYBÓR MA SWOJĄ CENĘ...

FABLE®

ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI

RYCERZ W LŚNIĄCEJ ZBROI? A MOŻE... MROCZNY WOJOWNIK SIEJĄCY STRACH I ZNISZCZENIE? WYOBRAŹ SOBIE ŚWIAT, W KTÓRYM KAŻDY WYBÓR MA REALNY WPŁYW NA TO KIM SIĘ STAJESZ. TWOJE UMIEJĘTNOŚCI, RELACJE Z OTOCZENIEM, A NAWET WYGLĄD ZEWNĘTRZNY ZALEŻĄ WYŁĄCZNIE OD TWOICH DECYZJI! DZIĘKI TEMU FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI UCHODZI ZA JEDNO Z NAJWIĘKSZYCH WYDARZEŃ RPG OSTATNICH LAT!

POZNAJ PIĘKNY I NIEBEZPIECZNY ŚWIAT ALBIONU. CIESZ SIĘ NIEOGRANICZONĄ WOLNOŚCIĄ!

wp.pl

radiostacja

16+ www.pegi.info

99,90 ZŁOTYCH

PL

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

The way it's meant to be played NVIDIA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Już w sprzedaży!

©2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Lionhead, the Lionhead logo, and Fable are registered trademarks owned by Lionhead Studios Limited. Published and distributed by Microsoft Corporation. ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, the Games for Windows logo, Windows, Xbox logo and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the „The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. The names of actual products and companies herein may be trademarks of their respective owners.

©2005 Lionhead Studios Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lionhead, logo Lionhead i Fable są zastrzeżonymi znakami handlowymi Lionhead Studios Limited. Wydane i opublikowane przez Microsoft Corporation. ©2005 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, logo Games for Windows, Windows są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation. Logo NVIDIA i „The way it's meant to be played" są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi NVIDIA Corporation.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

IDŹ NA FRONT!
MAGIA KONTRA TECHNIKA

POGOŃ ZA WŁADZĄ WPROWADZA CHAOS W KRAINIE AIO. NADCIĄGA WIDMO OSTATECZNEJ ZAGŁADY... NAPRZECIW SIEBIE STAJĄ UZBROJONA W NIEZWYKŁE WYNALAZKI ARMIA VINCICH ORAZ ZASTĘPY ALINÓW, DLA KTÓRYCH NAJPOTĘŻNIEJSZĄ BRONIĄ JEST MAGIA.

KTÓRĄ STRONĘ WYBIERZESZ?

www.gram.pl/alin_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-88-88*

www.gram.pl/vinci_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-55-55*

Wybierz swoją stronę. Zadzwoń, weź udział w wojnie psychologicznej i wygraj atrakcyjne nagrody! Szczegóły na http://www.gram.pl/konkursRoL.

* Koszt wg cennika operatora

DO WYGRANIA SUPER LAPTOP!

Magia kontra Technika. Twórcy Rise of Nations przedstawiają nowy wymiar gier RTS!

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

W SPRZEDAŻY OD 6 LIPCA!

12+ www.pegi.info

99.90 ZŁOTYCH

PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Microsoft game studios

BIG HUGE GAMES

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

© 2006 Big Huge Games, INC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Big Huge Games jest wyłącznym znakiem handlowym Big Huge Games, INC. © 2006 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rise of Nations i Windows są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA (lub innych krajach).